SOMMARIO

62 La saga che ha scritto la storia degli FPS torna nella Seconda Guerra Mondiale. Di Pacifico, qui, c'è solo l'oceano!

Call of Duty World at War

Recensito!
Dead Space

pag. 74

King's Bounty - pag. 86

Warhammer Online - pag. 90

Red Alert 3 - pag. 78

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 149 DICEMBRE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Lucchetto" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Murdock" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "P.E." Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Hannibal" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "9,30" Spinelli, Andrea "Fable 2" Babich,
Marco "GoW 2" Salvaneschi, Ugo "Piano" Laviano,
Ualone "Lavezzi" Loggia, Ivan "Kikko" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Sberla" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)
Dario "World Series" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "DVD" Skulz, Mattia "Antonio" Ravanelli, Matteo "Cesarini" Bittanti, Alessandro "Skype" Galli, Nemesis, Francesco "Download" Mozzanica, Roberto "Breve" Camisana, Davide "HD" Giulivi, Paolo "Gazza" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Gesso" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Antonio "Crysis" Colucci, Davide "Scoop" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Antifan" Viero, Claudio "Filmati" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Area 51" Cardillo, Fabio "Damnation" Bortolotti, Tito "Sacred" Parrello

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Un caloroso benvenuto

Prima di tutto, vogliamo salutare gli amici che hanno acquistato per la prima volta Giochi per il Mio Computer.

La campagna pubblicitaria televisiva spinge molti nuovi lettori a provare la nostra rivista e speriamo che si trovino così bene, da considerarla un appuntamento fisso, da questo mese in avanti. D'altra parte, il periodo è propizio: stanno uscendo decine di giochi molto belli e se giocherete almeno a metà di questi titoli, ne avrete fino all'anno prossimo e oltre.

Iniziamo da *Far Cry 2* e *Call of Duty – World At War*, due sparatutto d'eccezione che GMC recensisce in anteprima; proseguiamo con il survival horror *Dead Space*; *Red Alert 3* e la strategia cooperativa, e come dimenticare l'eccezionale *PES 2009*, che anche quest'anno si aggiudica il miglior voto tra i simulatori di calcio. Non mancano i giochi di strategia per veri appassionati, come *King's Bounty*, o i GdR online, come *Warhammer Online*. Insomma, sono mesi ricchissimi, cui si aggiunge l'eccezionale *Neverwinter Nights 2*, che siamo orgogliosi di ospitare come allegato. E mentre l'onda dei capolavori non accenna a smorzarsi – per il prossimo mese sono in dirittura d'arrivo *Prince of Persia*, *GTA IV* e *Need for Speed Undercover* – già si parla dei titoloni del 2009, come nell'esclusiva anteprima di *Deus Ex 3*.

Da questo numero, nel tentativo di offrire una panoramica sempre più utile e completa, abbiamo deciso d'introdurre un nuovo "riquadro" nelle recensioni. Quando il gioco provato è caratterizzato da una protezione antipirateria che richiede un collegamento a Internet, o consente un numero limitato di installazioni, troverete la notizia evidenziata in uno spazio apposito, come quello che vedete qui a sinistra.

ATTENZIONE! DRM
La protezione di *Far Cry 2* richiede la connessione a Internet e dà la possibilità di installare il gioco su soli 3 PC. Disinstallandolo, si "recupererà" una installazione.

Purtroppo, non abbiamo potuto avvertirvi per dei titoli del recente passato, ma d'ora in poi moltiplicheremo i nostri sforzi. In questo modo, quando comprerete un gioco da 50 euro, lo farete senza "sorprese". L'appuntamento, per i lettori nuovi come quelli "veterani", è sempre nelle pagine del forum di GamesRadar.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

L'attenzione della maggior parte dei lettori, recentemente, è stata catalizzata da Spore *e dalla relativa recensione pubblicata sul numero di ottobre di GMC. In molti hanno espresso un parere in proposito e le opinioni sono state spesso divergenti: voi cosa ne pensate? Siete rimasti delusi o soddisfatti dall'atteso lavoro di Will Wright? Fateci sapere scrivendo al mio indirizzo di posta elettronica, la mail più significativa verrà pubblicata nello spazio dedicato a "La redazione risponde" e commentata dall'autore della recensione.*

PICCOLI GAME DESIGNER CRESCONO

Ciao Nemesis,
un paio di anni fa, ti spedii una mail che venne pubblicata come "lettera del mese" (si parlava del navigatore maleducato di *V-Rally* che mandava a quel paese il pilota, ossia il giocatore). Stavolta, ti scrivo solo una lettera di accompagnamento alla ben più impegnativa missiva che mio figlio Roberto ha voluto prepararti e spedirti. Inizialmente, era partito con l'idea di mettere su carta un videogioco creato a lui, poi ne ha aggiunti altri e ha pensato di scrivere tanto di recensione e inserirli nel contesto di una vera e propria rivista. Come avrai modo di vedere, prende spunto pesantemente da alcuni

"Il nonno, mio coetaneo, sia indirizzato verso *Call of Duty*"

da Giochi da nonni – Pepè

■ PICCOLI GAME DESIGNER CRESCONO
Una delle coloratissime pagine della rivista creata dal nostro giovane lettore Roberto. Complimenti!

Giochi da nonni

Gentile Nemesis,
sono un affezionato lettore di GMC, rivista che acquisto puntualmente da diversi anni: di certo siete i migliori. Sono, altresì, un accanito giocatore. Dedico al gioco su PC diverse ore al giorno (mia moglie dice parecchie, troppe). Preferisco i GdR e gli FPS, ma non disdegno le avventure grafiche.
Ho completato da *Baldur's Gate* a *NWN 2* passando per GdR d'azione quali *Diablo I* e *II*, *Gothic 2*, *Dungeon Siege 2*, *Sacred*, *Sudeki*, *Fable*, *Jade Empire*, *Morrowind*, *Oblivion* e ancora *Half-Life 2*, *Resident Evil 4* e tanti altri ancora. Potrei perfino scriverne le soluzioni perché spesso li ho rigiocati.
Le preferenze pendono più per *Fable* e *Sudeki*, meno per *Morrowind* e *Oblivion* checché ne pensino gli esperti che prediligono il fattore libertà rispetto al fattore vivacità, umanità, emozioni.
Questa prolissa premessa per dirti, cara Nemesis, che la mia età, ne sono convinto, è vicina più a quella di tuo nonno che non a quella di tuo padre. Sono infatti un ultrasettantenne e non concordo con la risposta che hai dato alla lettera del mese di ottobre. Anche alla mia età si provano entusiasmi ed emozioni, alle prese con i titoli che ho indicato. I passatempi della mia giovinezza mi fanno sorridere e ne provo sincera compassione. Allora ti potevi permettere massimo qualche buona lettura e qualche buon fumetto (forse neppure tanto buono). Sono felice per i giovani di oggi. Di certo hanno molta più scelta. Intanto, il nonnino, mio coetaneo, sia indirizzato verso *Call of Duty*. Di sicuro ringiovanirà e metterà da parte una triste, se pure bella, poesia di Lorenzo dei Medici.

Pepè

Carissimo Pepè,
innanzitutto spero non ti dispiaccia la pubblicazione sulla rivista della tua foto con in mano una copia di GMC: perdonami, non ho saputo resistere, mi ha fatto tanto piacere riceverla e volevo condividerla con i nostri lettori.
Passando all'argomento della tua lettera, sono contenta di sapere che ci sono ultrasettantenni che si dilettano con i videogiochi come te.
Riassumo brevemente (per chi non l'avesse letta) la mail cui ho dato risposta qualche numero fa, risposta con la quale ti sei trovato in disaccordo: un lettore mi chiedeva che gioco consigliare al nonnino costretto ad abbandonare il suo lavoro manuale in favore di una vita decisamente sedentaria. Ho suggerito al premuroso nipote di trovare per il nonno un passatempo alternativo ai videogiochi, per il semplice fatto che, nella sua vita, non ha mai preso in mano un pad o un mouse e forse avrebbe avuto alcune difficoltà a impratichirsi con un PC o una console. Ci sono, però, persone come te, Pepè, che forti di una curiosità personale spiccata e, magari, di una certa dimestichezza con le nuove tecnologie, sono invece in grado di apprezzare il divertimento offerto da un videogioco. Resto dell'idea che passare drasticamente dai giochi in legno degli Anni '40 a *Call of Duty* sia forse un tantino azzardato, ma chissà.. forse il tuo consiglio verrà preso in considerazione dal nostro giovane lettore: speriamo ci faccia sapere com'è andata!
Infine, Pepè, non provare compassione per i giochi della tua infanzia: ogni tanto vorrei spegnere il PC e andare a giocare "a campana" con un mucchietto di gessetti colorati.

Il nostro affezionato lettore Pepè posa fiero con la sua copia di GMC.

dal Forum di gamesradar.it

UN LOGO ETERNO

Nell'ormai mitico Thread "[GMC] Official logo contest", presente da epoche ormai dimenticate nel canale "Games Contact", la discussione non si interrompe mai. Anzi, più che la discussione, a non interrompersi è la creatività dei nostri lettori. Tra gli ultimi a pubblicare una propria opera c'è half_life2: Ecco il mio lavoro con *Crazy Machines II*. A causa di un limite insormontabile riguardante il numero di parti utilizzabili, solo la G è venuta bene come la volevo io. La M e la C, invece, risultano un po' più povere, ma non ci potevo fare niente, perché non riuscivo ad aggiungere altro. Assicuro che la G funziona che è una meraviglia, non è statica. Che faticaccia, comunque. Bene, il prossimo passo, a questo punto, deve essere un "Contest" basato sui filmati e poi vi chiederemo anche di comporre delle musichette… Tornando, nello specifico, ai problemi incontrati da half_life2, ci pare giusto citare la proposta risolutiva di Jock_15: Bel logo, mi piace. Ma potevi anche fare le lettere singolarmente e poi unire le immagini.

titoli precisi (per esempio *Heroes of Battle* è una versione più estrosa di *Crusader*), ma non si limita a questo: reinterpreta, mescola, aggiunge tanto di suo e, alla fine, tira fuori qualcosa di deliziosamente originale. Per me le cose più belle sono certe sue "perle", fantastica la descrizione del fattore vita in *Omini Dodo Deathmatch*: "La vita è importantissima, se muori è questione di vita, puoi morire anche con 1000, 900, 800, 700, 600, 500, 400, 300, 200, 100 oppure anche 1".
Vale la pena leggere praticamente tutto, è un incrocio tra "Io speriamo che me la cavo", una recensione di Alberto Falchi e i manuali di videogiochi, il tutto condito da una grafica fantastica.

IN BREVE

Cara Nemesis,
potresti dirmi in quale ordine cronologico sono uscite fino a ora tutte le espansioni per *Warhammer 40.000: Dawn of War*?

Lore

Dunque, il gioco è stato pubblicato nel 2004 da THQ, che ha successivamente distribuito tre espansioni: *Winter Assault* (2005), *Dark Crusade* (stand alone, ovvero: non richiede il gioco base, 2006) e *Soulstorm* (stand alone, 2008).

Cara e incantevole Nemesis,
inizio col dire che compro tutti i mesi la vostra rivista in edicola. È fantastica, continuate così. Mi stavo chiedendo

dal Forum di gamesradar.it

GIOCARE CON IL PC

Diamo un caloroso benvenuto ad Assasin, un ragazzo che nel Thread "Gaming per PC…" scrive di volersi: Affacciare in questo mondo. Inteso come quello dei videogiochi per PC, appunto. Avrei alcune domande. Il parco titoli PC è ampio, vero? Per alcuni giochi è consigliabile un pad? Quanto costano, in genere? I prezzi medi per i giochi quali sono? Mi piacciono principalmente FPS, platform e non disdegno qualche GdR. E poi mi piace *Sacred*. Le risposte di Kyle, in ordine di apparizione: Ampissimo. Sì, dipende come ti trovi, tipo che il pad è indicato per *Pro Evolution Soccer* e i giochi di guida, uno buono costa sui 30 euro. I prezzi medi sono sui 50-60 euro. Secondo tornado89 devi considerare: Che oggi l'85% dei giochi sono multipiattaforma, ti perdi solo alcuni titoli per le console ma nulla di che. E se ti piacciono gli FPS, fai bene a giocare con un PC, perché ne trovi tanti.

■ QUESTIONE DI CONVENIENZA
Le edizioni speciali dei giochi con gadget assortiti sono uno stimolo a evitare la pirateria.

Tanto per darti un'idea di cosa faccia questo ragazzino, sono diversi anni che ha creato un mondo alternativo (chiamato "Universo Imposto"), in cui ci sono vari mondi su cui i suoi personaggi vivono diverse avventure, puntualmente riportate su carta, sotto forma di racconto, di fumetto o addirittura videogioco. Le sue avventure continuano poi nel gioco in casa e in giardino, in qualche caso le condivide con il fratello Matteo, che ha un anno in più. Comunque, è sempre in vena creativa e non c'è giorno che non riempia qualche foglio di carta con una storia di qualche tipo. Ovviamente, si fa la sua mezz'oretta al PC (adesso è in fibrillazione con *Spore*) e qualche partita con il Wii, ma stiamo attenti a evitare che rimanga troppo tempo davanti a un video.
Oltre a questo, va bene a scuola (molto bene), gli piace tanto leggere, ha i suoi amici, gioca a pallone e va in bici come tutti i ragazzini della sua età. Insomma, la sua non è iper-attività associata a qualche problema psicologico, a meno che una testardaggine fuori dal comune non possa essere considerata un problema.
Francamente, mi chiedo dove possa arrivare, certe volte penso di avere in casa un piccolo Will Wright e spero che, in un modo o nell'altro, questa sua creatività non si perda con la crescita, che gli rimanga la capacità di inventare qualcosa di bello e che, magari, questa sua dote possa in qualche modo concretizzarsi attraverso un lavoro che ami e che lo diverta. Non so se potrà diventare veramente un game designer, un ingegnere spaziale, un inventore o un ricercatore, ma una cosa è certa: finché potrò, continuerò a incoraggiarlo e cercherò di dargli un mano. Decisamente, non ce lo vedo in fabbrica o a sbrigare pratiche in un ufficio.
A proposito di dargli una mano, in questo caso mi sono limitato a spiegargli come scansionare i disegni, glieli ho fatti salvare su una chiavetta USB, ho finanziato la stampa che ti trovi fra le mani (gli originali sono gelosamente custoditi) e gli ho suggerito di scrivere una lettera di accompagnamento. Ciao e buona lettura.

Mauro Mezzaroma

Carissimi Mauro e Roberto,
tutta la redazione ha apprezzato e osservato con grande affetto la rivista che avete deciso di spedirmi. A riprova di ciò, abbiamo deciso di premiare la dedizione del nostro amico Roberto sia citando (e mostrando in immagini) il suo lavoro, sia omaggiandolo di un abbonamento a GMC per un anno. Grazie a entrambi per aver condiviso con noi la creatività di un giovane lettore attento e affezionato come pochi: sappiate che sarà sempre cosa gradita, per me e per noi, ricevere "aggiornamenti" sulla carriera da game designer in erba del nostro piccolo amico.

QUESTIONE DI CONVENIENZA

Ciao, carissima Nemesis.
Mi chiamo Michele e volevo scriverti a proposito di un argomento ormai scandaloso: la pirateria.
Mi è capitato di meditare, a scuola, sulle possibili soluzioni al problema, e vi propongo una mia riflessione. Ogni consumatore, venuto a conoscenza di un nuovo strepitoso videogioco appena uscito, ha due opzioni: la prima è di spendere una cinquantina di euro per un gioco con custodia originale e libretto di istruzioni e, ovviamente, uscirebbe dal negozio con la coscienza apposto. La seconda è di spendere meno denaro, con assenza o quasi di custodia e libretto di istruzioni che comunque (se "fatti in casa") sarebbero di qualità nettamente inferiore all'originale.
Mi chiedo qual è la convenienza nell'acquistare un prodotto originale, se non il "non avere pesi sulla coscienza" e godere di custodia illustrata e libretto da sfogliare?
Ho riflettuto sulla soluzione a questo problema, che a mio parere non è proprio banale. Perché non aggiungere degli oggetti "bonus" nelle confezioni dei videogiochi? Mi spiego meglio: basta guardare le varie confezioni

dal Forum di gamesradar.it

UDITO FINO

Lo giuriamo, eravamo già pronti a fare clic sul Canale "Mondo computer", ma proprio quando l'indice si stava posando sul tasto, abbiamo scorto il nome Corfola! Mica si può snobbare una discussione del Corfola! E allora eccoci qui a spulciare il Thread "GMC:Prime cuffie dolby?" di "Games contact" per scoprire che 8scorpion7 ha proposto il seguente quesito: Perché affermate che le cuffie Gamecon sono le prime cuffie per PC a offrire una simulazione davvero realistica di Dolby 5.1? Io posseggo le Sharkoon X-tatic e devo dire che sono davvero fantastiche e che simulano il 5.1 come mai avevo sentito prima. Oltretutto, posso attaccarle dove voglio, non solo al PC... Probabilmente c'è qualcosa che mi sfugge e vorrei capire cosa. Grazie! La parola a chi ne sa, ovviamente a Corfola: Nel testo si dice che è la prima cuffia da gioco a implementare lo standard Dolby Headphone, una tecnologia che permette di simulare esattamente il sistema Dolby Surround 5.1. È una cosa un po' diversa... Anche la Gamecon la puoi attaccare dove vuoi (personalmente, la uso con l'iPhone). La tecnologia Dolby Headphone è la prima specificamente studiata per cuffie, anche se non è la prima in senso assoluto a simulare il sistema Dolby Surround 5.1.

■ L'ABITO NON FA IL MONACO
Meglio *Doom 3* o i precedenti, pixellosi episodi?

"Crytek può decidere in qualsiasi momento che la licenza non è più efficace"

da Contratti non accettabili – Francesco Dalla Gassa

da collezione dei vari videogiochi in Edizione Oro o Classici del genere, con mappe aggiuntive, speciali, guide e via discorrendo.
Perché non usare questo metodo anche con i videogiochi appena usciti, in modo da convincere il consumatore che vale la pena prendere il videogioco originale?
I videogiochi piratati non potranno mai avere questi "bonus", come un e-book non potrà mai avere la stessa bellezza di un libro vero, con le pagine da sfogliare.
Sperando che il mio punto di vista sia stato interessante, saluto te, i lettori e la redazione di GMC.

KelU

Ahi ahi, KelU! Lettere come questa mi fanno stringere il cuore e capire come mai la pirateria sia ancora tanto diffusa. Ti chiedi quale sia la convenienza nell'acquistare un prodotto originale? Be', quando acquisti un gioco non stai semplicemente decidendo di spendere dei soldi, ma anche di pagare con il tuo denaro il lavoro altrui, indipendentemente dalla confezione o dagli oggetti bonus contenuti al suo interno. Ovvio che la presenza di gadget invogli e gratifichi di più l'acquirente, ma il prezzo di un'opera di ingegno non è quantificabile con i gingilli extra. La cinquantina di euro spesi per un gioco ripaga in parte il lavoro, la passione e le idee di chi ha partecipato allo sviluppo del prodotto, e non si tratta di dover scegliere fra libretto e custodia originali o fatte in casa: si tratta di partecipare, in modo indiretto, alla realizzazione del gioco, sostenendone i costi e favorendo la pubblicazione di eventuali seguiti. Personalmente, credo che le due uniche opzioni che un videogiocatore dovrebbe avere, al momento dell'uscita di un nuovo titolo, siano "comprarlo o non comprarlo".

dal Forum di gamesradar.it

BRUM BRUM!

E adesso tocca proprio al Canale "Mondo computer", con il Thread dedicato ai motociclisti virtuali aperto da deelay. In "gioco di moto: consigli" il nostro amico ha scritto: Ciao ragazzi, stavo pensando che l'ultimo gioco di moto a cui mi sono appassionato è stato *Moto Racer*, ormai 10 (!) anni fa. Non ho idea, oggi, di quale gioco possa esserne un degno sostituto, qualcuno saprebbe consigliarmi? Non mi servono simulazioni, ma qualcosa il più possibile uguale al mitico *Moto Racer*, ovviamente recente e rintracciabile. Secondo thegamer23 si può provare con: *MotoGP 2007* per PC. C'è la MotoGP ufficiale e poi ci sono anche le gare in città, in campagna, ecc. ecc. con delle moto inventate. È molto simile a *Moto Racer*. A nostro modesto modo di vedere la faccenda, un buon consiglio è quello di Labyrinth: So che non è la stessa cosa, ma *Pure* è un ottimo arcade. Ci sono i quad e non le moto, ma in assenza di meglio, *Pure* è caldamente consigliato.

IN BREVE

se dopo "l'andata" del mitico Kevorkian metterete un sostituto, mi manca la sezione online. Complimenti a tutta la redazione.

PikNuke

Eh? Sostituire il Kevo? Ma non scherziamo!

Cara Nemesis,
ma è vero che il numero di installazioni di *Spore* è limitato? Per cui, se installo il gioco e dopo qualche tempo devo formattare il PC, c'è il rischio che non possa installarlo una seconda o terza volta? Non ti sembra un'esagerazione? Non voglio correre il rischio di dover scegliere fra una formattazione dell'hard disk e la possibilità di non potermi godere un gioco appena acquistato.

Gavin

Non sei certo l'unico a trovare un po' troppo invadente il sistema di sicurezza di *Spore*... posso però tranquillizzarti sul fatto che il numero di installazioni sullo stesso PC non è limitato. Il discorso cambia se si parla di PC diversi: in questo caso (al momento) è possibile usufruire di un massimo di cinque installazioni. Pare che, in futuro, EA provvederà a far sì che si possano "annullare" le installazioni inutilizzate in modo da non sprecare irrimediabilmente quelle disponibili.

■ Fra le critiche suscitate da *Spore* vanno annoverate anche quelle relative al sistema di protezione.

L'ABITO NON FA IL MONACO

Carissima Nemesis,
questa lettera è dedicata a tutti i gli amanti dei videogiochi di vecchia data che, anche se datati e, forse, obsoleti hanno costituito, e sono ancora, le basi su cui sono stati costruiti i moderni "capolavori".
Certe persone disprezzano a priori giochi con più di qualche anno, valutando un videogioco dalla grafica, dal sonoro, dal motore fisico, insomma dal loro aspetto esteriore. Non è concepibile chiamare "relitto" un vero

dal Forum di gamesradar.it

IL MIGLIORE

Restiamo nel Canale "Games contact" per andare a scoprire cosa è successo in uno dei Thread più innovativi di tutti i tempi – si fa per dire. Stiamo parlando di "Il videogioco migliore dell' anno 2007" a cura di DJKuli, che innovativo certo non è, ma piace! Il nostro amico ha chiesto in maniera stringata: Secondo voi qual è il titolo "capolavoro" nel suo genere?. Secondo Zidanie5: In assoluto *Call of Duty 4*, anche se ce ne sono stati altri che hanno meritato. In ogni caso, gli anni precedenti c'erano più candidati che mi soddisfacevano. Il 2009 sarà il grande anno vedrete!
Una conferma al punto di vista di Zidanie5 è arrivata da DarkAngel89, il quale ha affermato che: *Call of Duty 4: Modern Warfare* sarà anche un gioco che alla fin fine ti incanala sempre nelle sue missioni, in cui i nemici vengono rigenerati se non prendi l'iniziativa di avanzare, e sarà anche che è tutto scriptato, ma non posso farne a meno! Anche se questa volta un po' dubitavo. E dopo l'allenamento in single, il gioco serio viene in multi...
Parole sante.

■ PICCHIADURO FAI-DA-TE
Uno scontro senza esclusione di colpi fra Goku e Kenshiro? Con M.U.G.E.N. si può.

"Mi chiedo qual è la convenienza nell'acquistare un prodotto originale"

da Questione di convenienza – kelU

capolavoro come il primo capitolo della saga di *Monkey Island*! Prendiamo come esempio un gioco senza ombra di dubbio spettacolare come *Doom 3* (che tra l'altro ho acquistato appena uscito), nonostante la sua perfezione assoluta, manca di qualcosa che chiunque abbia provato i capitoli precedenti non può trovare: non può riuscire a provare le stesse emozioni avute nell'Inferno in cui ha trucidato innumerevoli, pixellosi mostri, quindici anni fa. Questo non è dovuto alla natura intrinseca di *Doom 3,* ma proprio al fatto che l'originale è inimitabile e non può essere eguagliato con il miglioramento di grafica e altri parametri tecnici. Dopotutto, l'abito non fa il monaco! Se qualcuno potesse vedere i videogiochi installati sul mio PC crederebbe di essere tornato indietro nel tempo: *Monkey Island*, *Age of Empires I*, il mitico *Pac-Man*, lo stupendo *Duke Nukem 3D*, *Wolfenstein 3D* e molti altri. Chi si rifiuta di giocare con le pietre miliari non saprà mai qual è il vero spirito di un videogioco, vedrà solo le odierne rivisitazioni (a volte neanche troppo riuscite), senza mai provare veramente cosa sia un'avventura grafica o un vero sparatutto. Grazie per l'attenzione.

Giacomo Dolzani 89

Attento, Giacomo, rischi di compiere lo stesso errore di chi denigra i giochi vecchi, ma al contrario. Non considerare come degni di nota solo i titoli più datati, rischi davvero di perderti dei capolavori che hanno il solo difetto di non essere stati pubblicati vent'anni fa e di godere di una grafica coi fiocchi. Pixel è bello, certo, ed è vero che non basta sfoggiare del fotorealismo da urlo per offuscare il fascino e la fama di un gioco realizzato con 16 colori in croce... ma sarebbe come pensare che una bella ragazza non possa essere anche intelligente, e quindi scartarla a priori, no?

PICCHIADURO FAI-DA-TE

Carissima Nemesis,
da sempre leggo la posta di GMC e reputo la vostra rivista la migliore nel campo videoludico. Purtroppo, però, c'è un genere di gioco che per mancanza di titoli vi impedisce di soddisfare i gusti di alcuni lettori da molto tempo. Sto parlando dei picchiaduro. All'inizio, avevo risolto con gli emulatori, ma la quantità di virus e spybot che incontravo cercando tra siti e nascostissimi link a download di rom mi aveva costretto a effettuare una pulizia di 45 "elementi spiacevoli" e seguente formattazione. Da un anno a questa parte, tutto è cambiato perché ho scoperto il M.U.G.E.N. Si tratta di un programmino scaricabile disponibile già da parecchio tempo, che permette di creare il proprio picchiaduro tramite una personalizzazione totale e senza limiti. La cosa che più mi ha impressionato è stata la comunità che sta attorno a questo gioco. È immensa, affiatatissima e ricca di fantasia. Crea personaggi che fanno invidia ai classici delle console e delle sale giochi e nello stesso tempo ti permette di avere i protagonisti più famosi del genere, mantenendo quel sentimento di "fedeltà alla vecchia scuola" che tanto piace. Ho riscoperto il piacere di scoprire letali combo, di affrontare Intelligenze Artificiali in grado di sfidare anche il miglior giocatore di sempre e dare vita a nuovi combattenti che finora esistevano solo nella mia mente. A questo punto, vorrei porti una domanda, leggendaria Nemesis: perché non dedicare una pagina dell'Area Download alla segnalazione dei siti degli autori con una breve descrizione di cosa offrono?
Se la cosa funzionasse, potreste addirittura ospitare nel DVD le creazioni dei lettori (che generalmente occupano dai 10 MB in giù) dando così vita a quella comunità italiana che, attualmente, sembra assente se confrontata al resto del mondo. Si distinguono solo i creatori come Rikard e Aiduzzi che credo sia necessario nominare per ringraziarli del divertimento che i loro personaggi mi stanno ancora dando, anche a distanza di mesi dalla loro pubblicazione. Detto questo, cara Nemesis, spero di aver destato la tua attenzione di videogiocatrice e di ricevere la tua saggia risposta. Saluti a tutta la redazione da parte di Otto Meno Paip (che sarei io!)

8-I

Caro amico dal nome impronunciabile, che dire? Finalmente un po' di sano "attivismo"! Non sei il primo che si lamenta della mancanza di picchiaduro validi nel panorama videoludico, ma sono in pochi quelli che si ingegnano per rimediare al problema. Penso che il tuo consiglio possa essere d'aiuto per tutti gli appassionati del genere. Confesso che non conoscevo M.U.G.E.N., ma ho ovviato a questa lacuna documentandomi e devo dire che si tratta di un progetto interessante. Per quanto riguarda una sezione dedicata all'argomento, sottoporrò l'idea a chi di dovere e, superati gli eventuali ostacoli legali, forse sarà davvero possibile inserire alcune delle creazioni sul DVD allegato alla rivista.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

ENIGMI DI LEGO

Facciamo un po' di pubblicità al servizio gratuito di aiuto online presente sul Forum di GamesRadar.it, parlando del Canale "Trucchi e soluzioni", sottosezione di "Mondo computer". Qui, è possibile ottenere validi aiuti per i propri giochi e scambiare quattro chiacchiere interessanti con i propri simili. Così ha fatto il messia nel suo Thread "*LEGO Indiana Jones*: un aiutino?": So che forse non è il gioco che a tutti piace, ma ho provato il demo, mi è piaciuto e l'ho comprato. Però, mi sto incavolando perché quando ci sono le porte di metallo che andrebbero fatte esplodere non riesco a prendere i barilotti di dinamite. Poi, in presenza di quelle porte dove ci sono le guardie, e il gioco mi dice che alcuni nemici perdono il capello, non riesco a raccoglierlo. E ancora, in alcune sezioni ci sono dei tesori dietro delle porte che non capisco come prendere. C'è qualcuno che può darmi una mano? LeanderFelix dice che basta: Andare vicino agli oggetti, quando si accende il triangolino blu sopra l'oggetto premi il tasto che usi per la frusta. Bene, ma come la mettiamo se (il messia): Non mi si accende niente?

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alphonselric
Fra&Tia
Gimmy
Giulia P.
Il Team Audio
kane666
k_89
Leo Bricolo
Mogwai
Nino
Schroedinger
SuperMario
Yann

Redattori Per Gioco STRANGLEHOLD

Sparatorie a tutto spiano in pieno stile John Woo.

Nel 1992, usciva nei cinema cinesi quello che sarebbe stato l'ultimo film diretto da John Woo nella madrepatria, prima del passaggio ai cinema hoollywoodiani: "Hard Boiled", con protagonista l'attore Chow Yun-Fat nei panni del poliziotto dal grilletto facile "Tequila" Yuen. Ora Woo passa dal cinema ai videogiochi con il seguito di quel film: *Stranglehold.*
Nel gioco, si impersona il protagonista della già citata pellicola, alle prese con il suo ultimo caso, l'omicidio di un collega e caro amico. Indagando tra una sparatoria e l'altra, scoprirà ben presto che la banda che ha ucciso il poliziotto è dedita allo spaccio di droga in tutta Hong Kong, ma anche un'altra famiglia della malavita è intenzionata a entrare nel giro, portando così la città sull'orlo di un'enorme guerra tra bande.
Lasciate pure a casa il distintivo, non fermerà quei criminali dal volervi eliminare!
Il gioco presenta molte analogie con una pietra miliare del genere, *Max Payne*. Prima su tutte, l'utilizzo della Tequila Time, che permetterà il rallentamento del tempo nel corso dell'azione consentendovi così di sgusciare in mezzo alle pallottole colpendo più avversari contemporaneamente. Le sparatorie saranno una costante per tutta la durata del gioco (poco meno di una decina di ore) e ve la dovrete vedere con decine di nemici per ogni area, guidati da un'Intelligenza Artificiale pressoché inesistente.
Ciò trasforma *Stranglehold* in un continuo sparare a tutto ciò che si muove, senza preoccuparsi che i nemici possano spostarsi o adottare strategie. Per diversificare un po' il gioco, sono state inserite alcune mosse acrobatiche e un alto grado di interazione con l'ambiente: potrete utilizzare corrimano, carretti, tavolini e molti altri oggetti per compiere delle azioni acrobatiche che vi permetteranno di uccidere più persone possibile, in linea con lo stile adottato nel film. Oltre a sparare ai nemici, potrete anche sfruttare l'ambiente circostante (condizionatori, insegne al neon, rinforzi per passerelle, bombole di gas) per eliminare i bersagli. Ogni volta che ucciderete un nemico sfruttando un'azione speciale, vi verrà dato un punto di stile, che vi permetterà di sbloccare numerose abilità speciali con cui uscire dalle situazioni più spinose. Purtroppo, però, il gioco sarà accompagnato costantemente dalla linearità assoluta, marcata ulteriormente dalla I.A. che non vi impegnerà granché e da una trama inconsistente, che non invoglia a raggiungere la fine.
Stranglehold sfrutta una versione modificata dell'Unreal Engine 3.0 e propone alcuni personaggi dotati di un buon dettaglio grafico (come i protagonisti della storia), peccando, però, nella riproduzione e animazione dei nemici, che spesso lasciano a desiderare. Lo stesso dicasi per le esplosioni e per un sistema di illuminazione forse un po' esagerato. Degni di lode gli effetti legati allo slow-motion, in particolare le distorsioni dell'aria causate dalle pallottole appena sparate e la riproduzione dell'acqua.
Stranglehold è un gioco tutto sommato divertente, che fa dell'azione ai limiti del realismo e della violenza forse un po' gratuita i propri punti di forza. Guastato dall'eccessiva ripetitività e linearità dei livelli e da una trama troppo superficiale, è consigliabile a chi cerca uno sparatutto in terza persona senza grandi pretese.

The Darkness

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Qual è il "messaggio" di un gioco come *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*?

Cara redazione di GMC,
ho letto l'articolo sulle potenzialità educative dei videogiochi e sono stato catturato dalla parte in cui una maestra creava insieme ai suoi alunni una sorta di mondo virtuale. Anche se la costruzione della società virtuale era molto interessante, il pezzo migliore è stato quando i bambini hanno potuto scongiurare una guerra con gli orchi. Ciò è stato possibile perché la bimba catturata da quelle creature ha capito che avevano solo freddo e fame, e comunicando con uno dei suoi compagni, grazie a un negoziato non solo ha evitato un bagno di sangue, ma ha permesso di risolvere la crisi in modo positivo per entrambe le parti coinvolte. Alla fine, la maestra teneva a sottolineare che i bambini hanno scelto questa soluzione non violenta in modo autonomo, senza che nessuno li forzasse in quella direzione. Sempre secondo l'insegnante, ciò è stato un piccolo raggio di luce in un mondo d'oscurità, tesi che condivido solo in parte. Esaminiamo meglio la situazione. Per me i punti di svolta sono stati due. Il primo: la bambina ha realizzato che gli orchi erano delle creature dotate di motivazioni simili a quelle umane. Il secondo: è stato possibile instaurare un dialogo, dato che entrambe le parti volevano ottenere questo risultato. Tutto ciò perché chi ha interpretato gli orchi, probabilmente, li ha fatti comportare come si sarebbe comportata lui al loro posto. È appunto la persona che interpreta gli orchi che costituisce l'incognita della nostra equazione. Se al posto di quella che mi sembra essere una mente ragionevole e aperta, che vive in una società democratica, si fosse trovato qualcun altro, cosa sarebbe accaduto? Immaginiamo che la lezione fosse stata svolta da un Inquisitore dell'Imperium di "Warhammer 40.000", che ragiona in base al principio "Brucia l'eretico, uccidi il mutante, purifica l'impuro", oppure da un Etereo T'au; sicuramente, lo svolgimento della storia sarebbe cambiato radicalmente, dato che i bambini avrebbero agito in base al feedback ricevuto dal loro insegnante. In altre parole, il modo in cui percepiamo la realtà dipende da come ce la rappresentiamo. Ora sorge un altro dubbio, vale a dire come percepire correttamente la realtà. Non mi sento di affrontare questo problema, se non altro perché da secoli ci sta provando con risultati alterni gente molto più qualificata di me. Non pretendo neanche che si faccia un'analisi psicologica di chi realizza un gioco, oppure di chi ci racconta una storia, ma capire a che razza di persona affidiamo i nostri bambini sarebbe solo utile.

Luca Tofini
SShaKA@tele2.it

Personalmente, credo che il vero potenziale pedagogico del videogioco non sia intrinseco al medium in quanto tale. Piuttosto, l'apprendimento avviene nel momento in cui il "gioco" è un pretesto per dare vita a un utile contraddittorio, un confronto tra l'insegnante e gli studenti. Per esempio, come giudicare le implicazioni socio-culturali della colonizzazione del continente americano presenti nel recente *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*? Per quanto concerne la "percezione della realtà", capiti male. Chi scrive non crede, infatti, nell'esistenza di una realtà oggettiva che possa essere facilmente appresa, compresa e comunicata. Per il sottoscritto ci sono solo narrazioni, soggettive e fluide, resoconti soggettivi di fenomeni complessi, solo apparentemente intelligibili. Il che spiega, forse, la mia passione per un medium frammentato, post-moderno e anti-olistico quale il videogame.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Ricevo da Lucky Devita (**luckydevita@gmail.com**) questa interessante lettera: "Girando per la Rete, si legge sempre su vari forum e siti più o meno ufficiali di come la scena dei machinima italiana sia morta e sepolta da tempo o addirittura non sia mai esistita (alcune persone, che da veterani dei forum "vivono" in Rete, non sanno nemmeno cosa sia un machinima). Niente di più errato! Dal canto nostro, abbiamo già messo online del materiale sotto l'etichetta Devita Brothers (naturalmente, la sigla è per gioco, non siamo una produzione) sia su **machinima.com**, sia su YouTube nel canale **http://it.youtube.com/LuckyDevita**, per ora basato su *Neverwinter Nights 2*. Contiamo di realizzarne ancora con *Half-Life* e altri giochi. Anche un'altra produzione chiamata BNV, combinazione di Torino, produce ottimi machinima con *The Sims 2* e *The Movies*. Ti ringraziamo per il tempo che ci hai dedicato e speriamo che tu ci possa aiutare a divulgare questa nuova forma d'arte, perché il fatto che sui canali dedicati ci sia più spazzatura che prodotti validi non deve pregiudicare un genere". Caro Lucky, mi trovi perfettamente d'accordo. Sebbene la scena machinima italiana sia immatura se paragonata a quella di altri contesti (Stati Uniti, Scandinavia, Germania e Inghilterra), il fenomeno sta finalmente crescendo in qualità e quantità anche nel nostro Paese. Lo conferma la pubblicazione di una recente guida di Riccardo Meggiato, "Machinima. Produzioni cinematografiche spettacolari ed economiche" (Apogeo, 2008). La strada è in salita, ma le prospettive per il futuro sono rosee. Basterebbe un minimo di attenzione al fenomeno da parte della critica specializzata per trasformare migliaia di giocatori in potenziali registi cinematografici.

COOLER MASTER
FULL TOWER CLASSIC
La storia si ripete
Cooler Master lanciò nel nel 1999 l'ATCS (Active Thermal Convection System), il primo case per computer al mondo interamente in alluminio, e da quel momento l'ATCS è diventato lo standard assoluto per eleganza e design. Con il lancio dell'ATCS 840 abbiamo consolidato il legame tra il più avanzato design e il sistema di raffreddamento altamente performante. Con il suo design senza tempo e le strabilianti caratteristiche, l'ATCS 840 è stato sviluppato per entrare ancora una volta nella storia dalla porta principale.
ATCS™ 840
ACQUISTALO ON LINE SU:
www.bow.it
www.chl.it
www.eprice.it
www.frael.it
www.essedi.it
www.syspack.com
www.breakpoint.it
www.computershop.pisa.it
www.computercityhw.it
www.it-point.it
www.coolermaster.it
2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Tante richieste d'aiuto, tanto lavoro per i nostri esperti collaboratori. Questo mese, abbiamo dovuto affrontare problemi di varia natura, che ci hanno portati dalla Seconda Guerra Mondiale a Miami, dall'Isola del Tempo alla "città simulata".

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

B Ti prego, Skulz, aiutami! Sono alle prese con *Doom 3*, a essere corretti con la sua espansione *Resurrection of Evil*, e non riesco a superare il mostro feroce che controlla il livello dello Scavo Erebus. Mi sai dire se esistono dei trucchi per il gioco o, almeno, puoi darmi dei consigli su cosa fare per superare il mio momento di difficoltà? Ti ringrazio in anticipo e saluto tutta la redazione di GMC.

Raul_88

R Ciao Raul, guarda... trucchi per *Doom: Resurrection of Evil* ce ne sarebbero anche, ma nel tuo caso non servirebbero a nulla. Per un semplice motivo: il mostro di cui parli non va affrontato con le armi che hai usato finora, quindi sarebbe inutile ricorrere alle munizioni infinite e quant'altro. Molto meglio, invece, ricorrere al Grabber e iniziare a catturare le sfere di plasma scagliate dalle torrette di controllo che circondano il campo di battaglia. Attento, però, che di sfere puoi usare queste e solo queste, perché i dardi sparati dal nemico non sortiranno alcun effetto su di lui. Il sistema di utilizzo del Grabber è sempre lo stesso: devi catturare una sfera di plasma e sparare! Appena l'hai fatto, inizia a correre a gambe levate, perché il nemico si farà sempre più minaccioso... prima di soccombere al quarto colpo subito.

In *Doom: Resurrection of Evil* esistono ossi molto duri, da ammorbidire con una dose di plasma.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

B Carissimo Skulz, compagno di mille mie battaglie. Sono un appassionato di giochi di guerra e mi sto impegnando al massimo per portare a termine l'eccezionale *Brothers in Arms: Earned in Blood*. Il problema è che sono rimasto fermo in modalità difficile nella prima parte del livello Veri Americani. So bene quello che devo fare, distruggere anche l'ultimo carro armato rimasto al nemico, ma non riesco proprio a venirne a capo. Non è che, per caso, hai qualche trucco in saccoccia da passarmi? Ciao.

Massimo

R Sull'attenti, soldato! Per *Brothers in Arms: Earned in Blood* i trucchi ci sono eccome. Ecco come devi procedere: abilita la

Linea diretta

D "Caro Skulz, mi sto divertendo moltissimo con *Thief: Deadly Shadows*, ma mi trovo in difficoltà nella sezione dedicata al Rifugio dei Pagani." Brutta storia, caro **Luca**, vediamo di approfondire il tuo problema. "Proprio per completare la missione e ottenere la Zampa di Jacknall, devo piazzare del sangue e del muschio sull'altare. Il fatto è che ho capito più o meno come funziona la faccenda, ma non riesco a trovare uno degli ingredienti, cioè il sangue!" Ragazzo mio, abbi un attimo di pazienza che ci rivolgiamo all'AVIS e torniamo a darti delle dritte.

D "Ciao Skulz, non riesco a superare una missione di *Splinter Cell: Chaos Theory*." Non dovrebbe essere un problema per i miei prodi assistenti, quindi raccontaci tutto **Adriano**. "Sono nella zona delle caldaie e ho disinnescato una bomba. Solo che poi apro una porta e rimango

La parola all'esperto Prince of Persia: Spirito Guerriero

D Mitico Skulz,
imperatore delle gabole e dei subdoli trucchi, mi chiamo Giovanni e mi ritengo uno che con i videogiochi ci sa fare. Di questa cosa, cioè del saperci fare, ero sicuro fino a qualche giorno fa, prima che rimanessi incastrato dall'Imperatrice del Tempo di *Prince of Persia: Spirito Guerriero*. Adesso, infatti, sono qui a scrivere in cerca del tuo prezioso aiuto e a chiedere qualche suggerimento per superare la perfida imperatrice in occasione del nostro secondo incontro/scontro. Il fatto è che la sua abilità di rallentare il tempo mi lascia praticamente indifeso. Sono così triste, che quasi ti chiederei anche se ci sono dei trucchi per imbrogliare.

Giovanni

R Ciao Giovanni, in effetti quello contro l'imperatrice è proprio un combattimento impegnativo, soprattutto perché la cattivona ha a disposizione dei poteri molto simili a quelli del buon Principe. Questo, tanto per cominciare, è un primo problema. Il secondo è che non ci sono trucchi utili alla bisogna. La somma dei due problemi dà come risultato il fatto che contro l'Imperatrice del Tempo te la devi cavare con le tue sole forze: in primo luogo con gli attacchi in combo e l'agilità. Una buona tecnica consiste nel rallentare il tempo e lanciarsi all'attacco con una serie di massimo tre affondi, e subito dopo allontanarsi con le giravolte a terra. Una volta che avrai portato a segno qualche colpo, la nemica inizierà ad attaccarti con dei tornado in miniatura, da cui dovrai tenerti alla larga nell'attesa che perdano la loro energia e diventino delle utili ricariche per le sabbie magiche. I tornado, tuttavia, non sono solo fastidiosi: sono anche utili in quanto fanno perdere forza all'Imperatrice del Tempo e ti danno l'opportunità di attaccarla per rifilarle la stoccata finale.

visualizzazione delle cartelle e dei file nascosti nel menu **Strumenti > Opzioni Cartella** e poi lanciati nella ricerca della directory **C:\Documents and Settings\Applicazioni\nome utente\Application Data\Gearbox Software\Earned In Blood\nome profilo**. Una volta individuata, apri il file **EiB.ini** con il **Blocco note** di Windows e vai alla dove vedi scritto **Consolekey=0**. A questo punto, non ti rimane che cambiare lo **0** in **192** e andare a cercare la riga **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** e cambiare il **False** in **True**. Per completare la procedura, devi chiudere il file salvando i cambiamenti. Ora si tratta solamente di avviare una partita con il giusto profilo (quello indicato nella directory) e visualizzare la console di comando con il tasto ****.
I codici più utili alla tua causa sono **god** per l'invulnerabilità e **allammo** per le munizioni, ma anche **fly** non è male, visto che ti permette di muoverti liberamente per il livello.

CSI MIAMI

B Aiutooo... mi sono appassionato alla serie televisiva "CSI" e dallo schermo della TV sono quasi subito passato al monitor del PC. Ora, sono alle prese con *CSI Miami*, nello specifico con l'ultimo caso del gioco. Il mio problema è che non riesco a capire a cosa servano i due foglietti con scritto 30 e 17. Per caso tu, Skulz, hai un'idea in proposito? Nell'attesa di una tua risposta, colgo l'occasione per salutare tutta GMC.

Mirko

R Ciao detective, i due numeri sono degli indizi molto importanti, diciamo pure risolutivi. Il 17, infatti, indica la posizione di alcune impronte digitali di straordinaria rilevanza, che puoi per l'appunto rinvenire sulla roulette presente nello studio della vittima. Il 30, invece, è il numero iniziale del codice d'accesso che dovrai utilizzare nello studio del giudice. Il 30 e il 17, ovviamente, non bastano a comporre la combinazione completa, per la quale avrai bisogno anche dei numeri **11** e **18**. Il primo lo otterrai parlando con Troy, mentre il secondo emergerà dalle chiacchierate con Denise.

GIOCHI COMPUTER

■ Per non dare i numeri in *CSI: Miami*, bisogna sapere bene come utilizzarli... i numeri.

NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato SimCity 3000

D Carissimo Skulz,
non sai quanti problemi sia riuscito a risolvere grazie all'angolino dei Quesiti dal Passato. Ho scoperto che sono molti i lettori di GMC alle prese con vecchi giochi e siccome lo sono anch'io, ho spesso approfittato delle loro richieste d'aiuto per venire a capo dei miei problemi. Questa volta, sono io a scriverti, perché avrei intenzione di fare qualche partita con il vecchio *SimCity 3000*, ma non ho voglia di impegnarmi troppo. Conosci qualche trucco?

Steve1977

R Ciao videogiocatore amante del passato. Supporto volentieri il tuo desiderio e ti consiglio di premere in contemporanea i tasti **Ctrl**, **Alt**, **Maiuscolo** e **C**, in modo da visualizzare la console sul monitor. I codici che andrai a inserire saranno: **traffic lights** per ridurre l'inquinamento e il traffico, oppure **i am weak** per avere lo sconto del 100% sul prezzo delle operazioni da svolgere e degli elementi da acquistare.

ucciso da un'esplosione. Qualcuno riesce a spiegarmi cosa succede?"

D "Ciao Skulz, sono bloccato con il Golem di pietra di *Gothic*!" Accidenti **Daniele**, lo sai che di *Gothic* ricordo proprio poco o nulla! Tra l'altro, sono quasi sicuro che in passato abbiamo già trattato un problema simile con altri lettori, proprio nella sezione Linea Diretta del Botta & Risposta. Ciò mi lascia ben sperare che qualcuno si faccia vivo per aiutarti quanto prima.

D "Bella Skulz..." Accidenti **Giorgio**, era da un pezzo che non sentivo più questo genere di saluto. "Ho un grosso problema con il cimitero di *Blair Witch 3*." Il cimitero è, in generale, un posto che può dare dei problemi. "Sto combattendo contro gli zombi che sbucano dalle tombe e non riesco a procedere, perché c'è una fiamma in mezzo al sentiero. Sono qui che distruggo scheletri su scheletri, ma questi tornano sempre a infastidirmi senza che possa fare nulla per liberarmi del tutto di loro." Capisco il problema, Giorgio, e mi scuso per non poterti aiutare di persona. Sono sicuro, tuttavia, che qualche lettore si farà presto vivo.

SCOOP
prima occhiata

NAUMACHIA SPACE WARFARE

Tre ragazzi italiani alla conquista dello spazio!

SVILUPPATORE AureaSection **GENERE** Simulatore spaziale online
CASA Da definire **INTERNET** http://naumachia.aureasection.com/

SPAZIO LEGGERO

Siamo rimasti particolarmente colpiti dalla versatilità e dalla qualità del motore grafico di *Naumachia: Space Warfare*. Il merito è da attribuire a Filippo De Luca, programmatore con un curriculum di tutto rispetto (ha lavorato in Crytek su *Far Cry*) che ha sviluppato un engine decisamente leggero e flessibile, oltre a una fisica piuttosto promettente. Per giocare a questo simulatore spaziale online basterà possedere una scheda 3D compatibile DirectX 9 (con supporto Pixel Shader 2.0) e un PC piuttosto contenuto quanto a requisiti hardware. Sono previste 3-4 arene multiplayer per la pubblicazione del gioco, con ambientazioni diverse (fascia di asteroidi, ex sito di battaglia spaziale/rottami, spazio aperto, nebulosa) e musiche dedicate (sviluppate da Michele De Luca). Abbiamo apprezzato anche i modelli delle astronavi, merito di Lorenzo Pasini, che oltre a essere il co-direttore del progetto si occupa della parte commerciale di AureaSection.

NAUMACHIA: SPACE WARFARE VI FARÀ TOCCARE LE STELLE PERCHÉ:

- Il motore grafico è versatile e non richiederà PC super carrozzati.
- Consentirà combattimenti dinamici e richiederà un minimo di strategia.
- I modelli delle astronavi spaziali hanno fascino.
- Le sfide online si annunciano divertenti.

È difficile per un gruppo italiano affacciarsi nell'affollato mondo videoludico, in cui la fanno da padroni uffici marketing, produzioni milionarie e team di sviluppo composti da centinaia di persone.

Non è il caso della giovane software house milanese AureaSection, che è pronta a dire la sua con il simulatore di battaglie spaziali online intitolato *Naumachia: Space Warfare*. Per spiegare l'ambizioso progetto, basterà pensare a un *CounterStrike* ambientato nello spazio, con un limite di "crediti" a disposizione per equipaggiare le proprie astronavi e un sistema di punteggio (denominato "rank") che permetterà al giocatore di accedere a maggiori risorse e di creare la propria flotta.

La trama è semplice e funzionale: in un futuro lontano, la Terra è stata distrutta, nessun pianeta abitabile è stato trovato e i sopravvissuti combattono tra loro nello spazio per il controllo delle risorse rimaste. Non aspettatevi orde di alieni da massacrare: le battaglie prevedono scontri solo tra avversari di genere umano. Sono state preparate per l'occasione tre fazioni che si differenziano per stile di gioco, versatilità e potenza di fuoco: da una parte abbiamo la coalizione occidentale composta da Stati Uniti ed Europa, dall'altra il blocco Russia/Asia e in mezzo un gruppo di "reietti". Questi ultimi, per esempio, potranno contare su caccia tecnologicamente avanzati, dotati di armi esclusivamente energetiche, e

"UNA SORTA DI *COUNTERSTRIKE* AMBIENTATO NELLO SPAZIO"

su sofisticate tecniche di guerra elettronica.

Non c'è dubbio che il fulcro di *Naumachia: Space Warfare* sia rappresentato dalle battaglie spaziali. Sono state preparate tre classi di caccia (leggeri, medi pesanti) che in base alla fazione scelta avranno delle caratteristiche peculiari: si parla di intercettori (con grande velocità di punta), dogfighter veri e propri (molto manovrabili negli scontri ravvicinati), apparecchi multiruolo e bombardieri. Per chi ama le navi di grandi dimensioni, sono previsti cacciatorpediniere e cannoniere; successivamente, si potranno controllare persino delle fregate. In base alla fazione scelta si avranno a disposizione vascelli di tutte le classi: si parla di 15/20 unità create per la prima pubblicazione del gioco, ma il numero è destinato ad aumentare con i successivi aggiornamenti.

Un altro aspetto interessante riguarderà il potenziamento delle navi: si potranno montare armi di diverso tipo in base al peso e alle munizioni trasportate, mentre saranno disponibili accessori per aumentare il raggio dei propri sensori, apparati ECM e molte altre chicche.

Le battaglie online di *Naumachia: Space Warfare* supporteranno gli standard odierni, ovvero 32 giocatori cui verranno aggiunti i Bot controllati dall'Intelligenza Artificiale. Siete pronti a combattere nello spazio?

Le astronavi potranno essere modificate ed equipaggiate in base alle proprie risorse.

I combattimenti si annunciano frenetici e spettacolari.

Il motore fisico, pur non essendo l'Havok, sembra funzionare bene.

I modelli poligonali delle navi ci hanno favorevolmente impressionato.

DATA DI USCITA 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** AureaSection
- **Provenienza:** Milano
- **Nati nel:** 2001
- **Storia:** Il trio composto da Filippo De Luca, Lorenzo Pasini e Michele De Luca è alla prima realizzazione di un proprio gioco. Filippo ha lavorato per qualche anno come programmatore in Crytek, occupandosi dello sviluppo di *Far Cry*, mentre Lorenzo e Michele hanno scelto strade alternative prima di cimentarsi in questo progetto. Il trio abita in provincia di Milano e sta valutando ancora come distribuire il proprio prodotto.
- **Li conosciamo per:** La realizzazione del Mod *The Specialist* per il primo *Half-Life* (una delle modificazioni più giocate in assoluto per il capolavoro di Valve).

ATTENDERE PREGO!

Per volare e combattere nello spazio, l'appuntamento è fissato per il prossimo anno.

WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
DISPONIBILE DAL 13.11.08

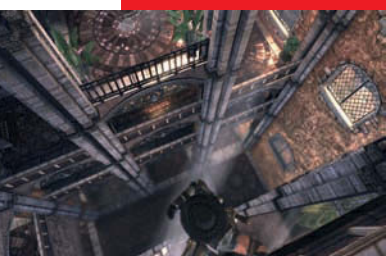
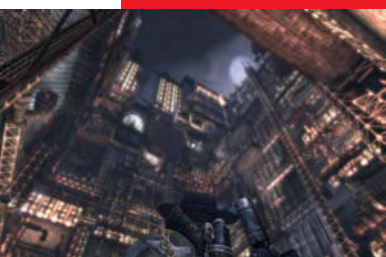
La stagione natalizia si avvicina a grandi passi e, come al solito, l'industria dei videogiochi ingrana la quarta e tempesta i giocatori con raffiche di annunci e con titoli di spicco sugli scaffali. Anche questo mese, quindi, ci sono tante novità per tutti i gusti e per tutti i generi.

A cura di Elisa Leanza

Sparatutto

DAMNATION

Lo sparatutto più verticale che c'è.

GALLERY

Di recente, molti sviluppatori hanno scoperto il fascino di una nuova dimensione della progettazione dei livelli: quella verticale.

La moda, lanciata da *Assassin's Creed* e seguita più o meno dichiaratamente da altri titoli, come *Mirror's Edge*, ha contagiato anche gli sparatutto. *Damnation*, ultima fatica di Blue Omega e Codemasters, propone un frenetico susseguirsi di sparatorie in terza persona, condito con tanta azione e con delle ambientazioni steampunk studiate appositamente per rendere la vita difficile a chiunque soffra di vertigini. L'idea di base del gioco è molto interessante, perché abbina elementi in stile *Tomb Raider* a situazioni ricche di proiettili ed esplosioni, focalizzandosi sull'immediatezza del sistema di controllo e sulla libertà d'azione.

A detta dei programmatori, i giocatori si muoveranno all'interno di enormi livelli e dovranno trovare il percorso migliore per raggiungere il proprio obiettivo. Per farlo, sarà necessario affrontare profondi baratri, esibirsi in improbabili salti e riuscire nell'ardua impresa di sopravvivere al fuoco nemico. Il rischio di perdersi per strada è così pronunciato che i programmatori hanno previsto, almeno nella maggior parte dei casi, la presenza di un personaggio controllato dal computer per guidarvi. La grafica, stando alle ultime immagini, promette faville, e la direzione artistica adottata è abbastanza originale da spiccare rispetto ad altri titolo. Interessante anche la possibilità di affrontare l'intera campagna in cooperativa con un altro giocatore, funzione che potrebbe rivelarsi particolarmente sfiziosa, data la struttura verticale dei livelli. *Damnation* è senza dubbio un gioco ricco di potenziale, che potrebbe rivelarsi una delle sorprese della fine del 2008.

GIOCHI COMPUTER

Chi soffre di vertigini non avrà vita facile, in *Damnation*.

"Abbina elementi in stile *Tomb Raider* a situazioni ricche di proiettili ed esplosioni"

Lo stile steampunk dei livelli è molto adatto alle ambizioni verticali di *Damnation*.

Simulatore di evoluzione

SPORE

Inizia la raffica di espansioni per il nuovo gioco di Will Wright.

L'ultima fatica di Will Wright, *Spore*, dopo un lancio molto convincente, sembra destinata a seguire il destino dei vari *The Sims*.
EA ha già parlato di due espansioni, che con tutta probabilità saranno le prime di una lunga serie. Il primo pacchetto sarà dedicato alle "Creature Buffe e Mostruose" e si limiterà ad aggiungere parti e componenti per ampliare ulteriormente le possibilità dell'editor. Più interessante, invece, sarà l'add on annunciato da EA per l'inizio del 2009, che aggiungerà nuove opzioni all'ultima fase del gioco, quella spaziale. Installandolo, sarà consentito scendere dalla propria nave per svolgere svariate missioni, che potranno anche essere create e condivise dagli utenti grazie a un particolare Adventure Creator.

Data di uscita: 2009
Internet: www.spore.com

I nuovi componenti permetteranno di dare vita a creature a dir poco improbabili.

MMOG

LEAGUE OF LEGENDS

Dai veterani di Defense of the Ancients, un nuovo promettente gioco online.

Gli sviluppatori indipendenti di Riot Games possono vantare nel proprio curriculum la creazione di *Defense of the Ancients – Allstars*, uno dei più celebri e acclamati Mod per *Warcraft III: The Frozen Throne*.
Ora, dopo essersi fatti le ossa sul capolavoro di Blizzard, stanno lavorando a un titolo tutto loro, *League of Legends*, che trae ispirazione dagli elementi di gioco introdotti da *DotA*. Combattendo in grandi arene online, i giocatori impersoneranno degli evocatori, intenti a controllare un Eroe sul campo di battaglia. Un po' come nei giochi di ruolo online, le caratteristiche e i punti acquisiti rimarranno sui server, permettendo di far crescere i propri personaggi e di acquisire nuove abilità. Riot Games ha già annunciato una beta pubblica, cui è possibile iscriversi dal sito ufficiale, riportato in coda a questa notizia. Il testing inizierà con il 2009, quindi se volete partecipare è il momento giusto per farvi avanti.

La grafica è estremamente stilizzata, ma ha uno stile accattivante.

Data di uscita: 2009
Internet: www.leagueoflegends.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Booty	Capcom	Autunno
Alan Wake	Microsoft	2009
Anno 1404	Ubisoft	Marzo 2009
ArmA II	Bohemia Interactive	2009
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009
Battlefield Heroes	EA	2008
Battleforge	EA	Fine 2008
Bionic Commando	Capcom	Inverno
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008
Damnation	Codemasters	Fine 2008
Dark Void	Capcom	2008
Dawn of War II	THQ	2009
Demigod	THQ	2008
Deus Ex 3	Eidos	2009
Diablo III	Activision/Blizzard	2009
Dragon Age	BioWare	Primavera 2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2009
Empire: Total War	Sega	Febbraio 2009
F.E.A.R. 2 Project Origin	Monolith	14 Febbraio
Football Manager 2009	Sega	Novembre
Grand Theft Auto IV	Rockstar	21 Novembre
Gray Matter	Anaconda	2008
Half Life 2: Episode 3	Valve	2009
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009
Hearts of Iron 3	Paradox	2009
Helldorado Conspiracy	Atari	2008
Just Cause 2	Eidos	2008
Left 4 Dead	Valve	21 novembre
Legendary	Atari	Autunno
Mafia 2	2K Games	2009
Metro 2033	THQ	2009
MySims	EA	Autunno
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	2008
Overlord 2	Codemasters	2009
Prince of Persia	Ubisoft	Dicembre
Project Gray Company	EA	2008
Quantum of Solace	Activision	30 ottobre
Red Faction Guerrilla	THQ	2009
Risen	Deep Silver	2009
Rogue Warrior	Bethesda	2009
Silent Hill: Homecoming	Konami	Febbraio 2009
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009
Street Fighter 4	Capcom	2009
The Sims 3	EA	Febbraio 2009
The Wheelman	Midway	Inizio 2009
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Novembre
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision/Blizzard	13 Novembre

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Vincenzo Beretta

LEFT 4 DEAD

FPS/Survival horror

Non vedo l'ora di provare le emozioni di uno sparatutto unite al terrore di un angosciante film horror.

www.l4d.com

"Don" Ivano Blagho

MIRROR'S EDGE

Azione

Un gioco tutto azione, dove del parkour devi essere campione, e la ragazza che protagonista sarà tante gioie ci darà!

www.mirrorsedge.com

Niko Vercetti

GRAND THEFT AUTO IV

Azione

La Statua della Libertà con in mano il bicchiere di una catena di caffetterie? Ci voglio giocare subito!

www.rockstargames.com/IV

C4rOnnO Ruggine

EMPIRE: TOTAL WAR

Strategia

Finalmente, gli scontri navali da combattere sul serio. Non vedo l'ora di spiegare le vele, oltre a marciare sui campi di battaglia.

www.totalwar.com

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!

gmcattesi@sprea.it

GdR/Azione

DIABLO III

Una nuova classe presentata al Blizzcon.

Il Mago di *Diablo III* sarà disponibile in versione maschile e femminile, come le altre classi.

La lunga attesa per *Diablo III* è appena iniziata, e la macchina di Blizzard è già a pieno regime.

Nel corso dell'ultimo Blizzcon, gli sviluppatori hanno svelato una "nuova" classe disponibile: il Mago. La notizia non è certo sorprendente, considerando il passato di *Diablo*, ma è una delle particolarità del nuovo personaggio ad aver attirato la nostra attenzione. Oltre ai classici attacchi a base di palle di fuoco e affini, il mago potrà manipolare il tempo, introducendo interessanti soluzioni per affrontare i combattimenti. I fortunati partecipanti all'evento hanno avuto modo di provare la nuova classe nel dungeon della Tristram Cathedral, sia in solitario, sia in cooperativa con altri tre giocatori. Certo è che lo sviluppo di *Diablo III* procede a gonfie vele, e che come al solito i lavori di Blizzard promettono faville su tutti i fronti.

Data di uscita: 2009
Internet: www.blizzard.com/diablo3/

Gioco sportivo

NBA 2K9

Il basket secondo 2K, finalmente anche su PC.

Giunto alla sua decima edizione, *NBA 2K* arriva finalmente anche su PC.

La serie, da sempre apprezzata dai fan del basket, debutterà su PC con il suo classico sistema di gioco, abbinato a un'interessante funzione di aggiornamento via Internet durante la stagione. Le altre novità riguardano alcuni elementi gestionali, più accentuati rispetto alle precedenti edizioni, e dei dettagli sul controllo dei tiri. Al momento di andare in stampa, non si sa ancora nulla riguardo a quando *NBA 2K9* debutterà sul suolo europeo, ma considerando la momentanea pausa della concorrenza (leggasi *NBA Live*), sarebbe davvero strano se 2K si lasciasse scappare un'occasione così ghiotta.

La serie di *NBA 2K* propone da sempre una presentazione molto televisiva.

Data di uscita: Da confermare
Internet: http://2ksports.com

Evento

ITALIAN VIDEOGAME DEVELOPERS CONFERENCE

Un grande evento per il mondo dello sviluppo italiano.

Il 22 novembre, durante la manifestazione Ludic@rena, che si terrà al Datchforum di Assago (MI), si svolgerà la prima Italian Videogame Developers Conference.

L'evento, organizzato dalla AIOMI (Associazione Italiana Opere Multimediali Interattive), avrà il supporto ufficiale della Game Developers Conference di San Francisco e sarà organizzato da Marco Accordi Rickards e Raoul Carbone. Saranno presenti tutti i maggiori sviluppatori italiani, come Milestone, Artematica, Ubisoft Milano, Twelve, Black Sheep Studios, Spinvector, Raylight e Fish, e interverranno anche rappresentanti di importanti team stranieri come Ready at Dawn, Crytek e Infinity Ward. Tra gli ospiti, ci sarà anche Sprea Editori, che presenterà al pubblico il nuovo sito di GamesVillage e il gemellaggio dell'IVDC con l'Italian Video Game Award, l'Oscar dei videogiochi organizzato dalla nostra casa editrice.

Data di uscita: 22 novembre
Internet: www.ivdconf.it

UN NUOVO STUDIO PER TURBINE

Turbine, il nome che si cela dietro a *Il Signore degli Anelli Online*, ha annunciato l'apertura di un nuovo studio a Redwood City, in California, che si affiancherà a quello già esistente. Al momento, gli uffici di Redwood sono impegnati nella creazione di un'espansione del MMORPG di cui sopra, e in futuro si concentreranno principalmente su giochi online di massa. Tra le persone alla guida del nuovo studio, spicca senza dubbio Dave Brevik, ex di Flagship (*Hellgate: London*, *Mythos*) nonché ex presidente di Blizzard North (*Diablo I* e *II*).

Azione

SECRET SERVICE

Un agente segreto ingaggiato a prezzo contenuto.

Activision ha annunciato *Secret Service*, un nuovo gioco d'azione che uscirà entro la fine dell'anno a prezzo budget.

Il protagonista sarà un agente segreto impegnato in una pericolosa missione per proteggere il presidente degli Stati Uniti, minacciato da un attacco terroristico a Washington. Prevedibilmente, le ambientazioni ripercorreranno i luoghi chiave della politica americana, incluso il famoso Air Force One, l'aereo presidenziale. Da notare che il progetto, per quanto riguarda trama e struttura di gioco, è stato curato Daniel Arey, che fino a poco tempo militava tra le fila di Naughty Dog (studio responsabile di *Uncharted: Drake's Fortune* per PS3). Attendiamo fiduciosi un annuncio ufficiale anche per quanto riguarda l'Europa, sperando che il prezzo contenuto venga confermato anche dalle nostre parti.

Data di uscita: fine 2008
Internet: www.activision.com

Nonostante la natura budget del gioco, la grafica sembra più che accettabile.

PILLOLE

FALLOUT 3 IN ITALIANO

Esattamente un'ora prima di mandare in stampa questo numero di GMC, abbiamo ricevuto la versione italiana di *Fallout 3*. Non ci abbiamo giocato a sufficienza per dare un giudizio completo sulla traduzione, ma possiamo dirvi che sembra molto meglio di quella orrida di *Oblivion*. Le voci hanno una buona intonazione, anche se sono lontane dagli attori della versione originale. Abbiamo notato qualche errore, come un fucile chiamato "pistola" (anche se nell'inventario torna a essere un fucile) e un personaggio chiamato "Argento" nei dialoghi e poi "Silver" nel menu missione. Se volete sapere com'è la traduzione, visitate www.gamesradar.it, sarà nostra cura postare un update non appena potremo giocarlo un po' più a lungo.

SOUTHPEAK E GAMECOCK

SouthPeak Interactive ha acquistato Gamecock Media Group, casa che promuoveva interessanti gruppi di sviluppo indipendenti, con in cantiere titoli come *Mushroom Men*, *Velvet Assassin* e *Legendary*. Questa acquisizione arricchisce significativamente l'arsenale di SouthPeak, e non dovrebbe avere particolari conseguenze per noi giocatori.

SILENT HILL: IN RITARDO

Con un comunicato stampa, la sezione europea di Konami ha comunicato che *Silent Hill: Homecoming* ritarderà fino a febbraio 2009. La versione console è già disponibile negli Stati Uniti e si vocifera di una imminente uscita PC su Steam. A noi europei, in ogni caso, toccherà aspettare.

ALIENS COLONIAL MARINES

Dopo essere sparito misteriosamente dai radar, il titolo di

PILLOLE

Sega sviluppato da Gearbox sta per essere presentato nuovamente alla stampa. È lecito aspettarsi di vedere un titolo rinnovato e cambiato rispetto a quanto visto ormai svariati mesi fa.

11 MAPPE PER CRYSIS

Visitando questo indirizzo: www.crymod.com/filebase.php?fileid=2453&lim=0 è possibile scaricare gratuitamente 11 mappe per *Crysis*, selezionate tra quelle create dai partecipanti dell'Intel/Crysis Mapping Contest.

EA CANCELLA TIBERIUM

Lo sparatutto di EA ambientato nell'universo di *Command & Conquer* è stato annullato, per dei problemi non meglio specificati di "design". Peccato, anche perché questa decisione porterà ad alcuni licenziamenti nell'ambito del team di sviluppo, che lavorava ormai da tempo sul progetto.

Sussurri dalla Rete

TOM CLANCY'S ENDWAR ANCHE SU COMPUTER?

In una recente intervista, il creative director di *Endwar* ha accennato alla possibilità dell'uscita di una versione PC. Il titolo, al momento previsto solo per il mercato delle console, è un particolare strategico in tempo reale con un forte accento sui comandi vocali (inizialmente studiati anche per ovviare alla carenza di un mouse). Considerando la politica multipiattaforma di Ubisoft, e tenendo presente la fonte attendibile, le possibilità che la notizia sfoci in un annuncio ufficiale ci sembrano abbastanza alte.

Simulatore di vita

THE SIMS 3

L'arrivo dei nuovi Sims si avvicina.

Passeggiando per la città, sarà possibile interagire con gli altri Sims.

Di recente, EA non si è sbottonata più di tanto sui dettagli di *The Sims 3*, ma fortunatamente ha pubblicato nuove immagini, che dimostrano che il terzo capitolo della serie creata da Will Wright procede a gonfie vele.

Ricordiamo che tra tante funzioni, quella più innovativa di *The Sims 3* riguarda la possibilità di camminare liberamente per la città, incontrando gli altri abitanti e osservando come si evolve la rete di rapporti sociali. Gli sviluppatori hanno posto l'accento sulla vita indipendente di ogni personaggio e sulla possibilità di dedicarsi all'esistenza del proprio alter ego poligonale senza molte delle restrizioni viste nei primi due episodi. Aspettiamo di scoprire se il terzo capitolo sarà all'altezza dei suoi predecessori, che hanno registrato record di vendite e di gradimento da fare invidia a tutto il panorama videoludico dei PC.

Data di uscita: febbraio 2009
Internet: http://thesims3.ea.com

STARCRAFT II, UNA TRILOGIA

Anche StarCraft II sarà una trilogia.

In occasione del Blizzcon, Blizzard ha annunciato che *StarCraft II* vedrà tre diverse edizioni, ognuna dedicata a una delle fazioni disponibili. Il primo episodio, *Wings of Liberty*, sarà centrato sui Terran, mentre i titoli successivi saranno legati agli Zerg e ai Protoss. Ogni capitolo avrà una trama ben precisa, che potrà essere influenzata dalle scelte effettuate dai giocatori in determinate missioni.

Strategia

OVERLORD 2

Torna la strategia fantasy/comica di Codemasters.

Il primo *Overlord* aveva portato su PC una ventata di comicità fantasy, abbinandola a delle meccaniche di gioco divertenti e originali.

Lo spirito del primo capitolo, a tratti, ricordava il mitico *Dungeon Keeper* e calava i giocatori nei panni di un oscuro signore intento a seminare il panico tra i paladini e i proverbiali eroi senza macchia e senza paura. In occasione dell'annuncio del seguito ufficiale, Codemasters ha reso noto che, ancora una volta, la trama e dialoghi saranno curati da Rihanna Pratchett, figlia d'arte di Terry Pratchett, autore della celebre serie del Mondo Disco. *Overlord 2* proporrà delle nuove meccaniche per la gestione dei malvagi seguaci e sarà ambientato in un mondo fantastico in cui un grande impero, modellato sull'Antica Roma, si sta affermando. È ancora presto per pronunciarsi sulle effettive potenzialità del gioco, ma possiamo stare certi con l'aiuto della Pratchett qualche risata sarà assicurata.

Come nel primo episodio, lo stile grafico è colorato e tendente al grottesco.

Data di uscita: 2009
Internet: www.warnerbros.com

■ *Area 51*, il nuovo regalo di Midway dopo *The Suffering*.

Regalo

MIDWAY REGALA AREA 51

Midway anticipa il suo regalo di Natale ai videogiocatori.

Continua la felice iniziativa di Midway che, dopo aver reso disponibile gratuitamente il suo survival horror *The Suffering*, regala ai suoi fan anche *Area 51*, il suo recente sparatutto a base di alieni.
I due titoli possono essere scaricati da **www.gamershell.com**, a patto naturalmente di avere una connessione adeguata ai corposi download. Non possiamo che approvare queste iniziative, che sicuramente contribuiranno a rendere più popolare il gioco su PC e a sensibilizzare il popolo dei giocatori sul tema della pirateria. Un grazie a Midway, dunque, e un augurio che più software house imitino il suo buon esempio.

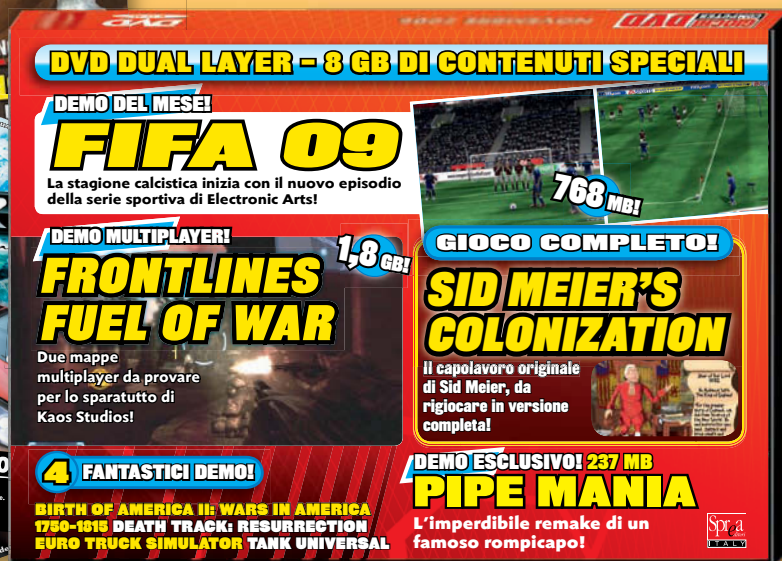
Data di uscita: ora
Internet: www.gamershell.com

BIOSHOCK 2

La conferma ufficiale arriva direttamente da Take 2!

Con un breve teaser sbloccabile nella versione PS3, uscita di recente, Take 2 ha confermato il titolo del nuovo capitolo di *Bioshock*. Si chiamerà *Bioshock 2: Sea of Dreams* e, a giudicare dal filmato, continuerà direttamente la trama del suo predecessore. I dettagli finiscono qui e non descriviamo nel dettaglio il teaser in quanto contiene elementi che potrebbero rovinare la sorpresa a chi non ha ancora completato il primo episodio. Non vediamo l'ora di entrare in possesso delle prime immagini del gioco vero e proprio.

quando il gioco si fa duro

SOLO 77,00 €
ricevi 13 numeri più 13 DVD
In pratica è come ricevere 3 NUMERI GRATIS all'anno

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25% Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi** anche **di più** con soli

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,54

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmo** è ancora **maggiore** con soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi altri 4 Euro + 1 Euro di bollettino postale. Risparmi 4 numeri rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

*Offerta valida fino al 2 dicembre 2008

ISTANTANEA SU: QUANTUM OF SOLACE

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Treyarch
- **Genere:** Sparatutto/ stealth
- **Requisiti di sistema:** Possiamo supporre che il gioco girerà a dovere su un sistema composto da un processore Dual Core, 2 GB di RAM e scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.007thevideogame.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Un gioco come si deve con protagonista 007 mancava su PC, e in *Quantum of Solace* gli appassionati dell'azione e dello stealth troveranno pane per i propri denti.

In multiplayer, i terroristi saranno spesso identificabili dal passamontagna. È senz'altro un metodo efficace per risparmiare texture, non trovate?

Sparare a oggetti in grado di esplodere è sempre il metodo migliore per eliminare la marmaglia che ci ostruisce la strada verso la vittoria.

QUANDO IL TEMPO È TUTTO

Ogni tanto, durante *Quantum of Solace*, saremo chiamati a partecipare ad alcune sequenze dal taglio fortemente cinematografico, dove non avremo più sotto controllo diretto il buon James Bond, ma ci toccherà premere una sequenza di tasti a tempo con quanto mostrato sul monitor. Sebbene sia una trovata già vista in altri titoli (*Resident Evil 4* e *Jericho*, per esempio), bisogna ammettere che si tratta di un artifizio che funziona sempre abbastanza bene, almeno quando si tratta di spezzare l'azione di gioco e regalare quel pizzico di varietà in più.

QUANTUM OF SOLACE

Un nuovo James Bond in missione sul nostro computer.

LA RECENSIONE SUL PROSSIMO NUMERO

Quantum of Solace **non è arrivato in tempo per essere recensito secondo i nostri standard. Per questo motivo, la recensione completa sarà presente sul prossimo numero. L'impressione iniziale è positiva, ma se volete sapere cosa ne pensiamo del gioco nella sua interezza prima di acquistarlo, dovrete aspettare il prossimo GMC.**

L'agente segreto 007 non ha lasciato tracce significative del proprio passaggio nel mondo dei giochi per PC.

Fortunatamente, Treyarch, la stessa software house cui si deve *Call of Duty – World at War*, ha preso la situazione di petto e *Quantum of Solace*, il videogioco tratto dall'omonimo film che ha per protagonista l'inossidabile James Bond, sembra realizzato con tutti i crismi del caso.

Abbiamo avuto la fortuna di provarne una versione da anteprima, dando un primo assaggio sia alla sua componente single player, sia all'ingrediente multigiocatore. La pietanza, in entrambi i casi, ci ha regalato alcune ore di sano divertimento.

Visto che la precedente pellicola di 007 non ha avuto una trasposizione videoludica, Treyarch ha pensato bene di preparare un titolo comprensivo degli eventi di entrambi i lungometraggi. Quello che avremo tra le mani è un gioco a tutto campo, dove un Daniel Craig digitale salterà senta troppi patemi da "Casino Royale" a "Quantum of Solace" lungo quindici livelli, ognuno da affrontare in maniera differente secondo le nostre inclinazioni. Ciò che ci lasciato soddisfatti è l'incredibile capacità di adattamento delle mappe e delle dinamiche di gioco tanto a un approccio da sparatutto veloce e adrenalinico, quanto a uno stile più raffinato e stealth, in stile Sam Fisher per intenderci. Senza cadere, però, nella trappola "dell'eccesso", visto che il Bond di *Quantum of Solace* non disporrà di tutti i gadget avanzati del protagonista di *Splinter Cell*.

È consentito, dunque, affrontare il nemico in maniera silenziosa e furtiva, prendendolo alle spalle ed evitando così di allarmare il resto delle guardie. A questo si aggiunge la facoltà di accedere alle telecamere di sicurezza per studiare la posizione e il comportamento dei nemici, oltre a poter violare i tastierini numerici che bloccano porte o accessi nelle zone di disimpegno, al fine di aggirare le sentinelle con caute manovre evasive.

Per quanto riguarda la campagna single player, abbiamo provato due livelli di gioco ben distinti. Il primo, all'interno di un laboratorio di ricerca, si è prestato maggiormente a un approccio più prudente e stealth, vista la miriade di stanze, corridoi, telecamere di sicurezza e angoli bui dove nascondersi in attesa del momento buono per avanzare. Il secondo ha avuto invece il merito di mettere alla luce le potenzialità del titolo di Treyarch dal punto di vista dell'azione vera e propria, giacché si è trattato di percorrere un treno in corsa per tutta la sua lunghezza (sia da dentro, sia dall'esterno) mentre decine di guardie ci sparavano dai lucernari o da dietro i sedili dei passeggeri. È stata soprattutto questa

Anche le mappe all'aperto avranno un sacco di luoghi in cui mettersi in copertura.

Il fatto che James Bond non abbia grandi problemi a viaggiare è un vantaggio per gli sviluppatori, quando si tratta di garantire un po' di varietà agli scenari.

FACCIA DA CRAIG

Daniel Craig, l'attore che attualmente interpreta James Bond, è stato riprodotto molto fedelmente in *Quantum of Solace*. Le espressioni facciali e i tratti somatici dell'artista britannico fanno sovente capolino sul monitor, soprattutto durante le scene di intermezzo e nelle fasi di copertura, quando la telecamera stacca dalla prima alla terza persona. Peccato per la resa dei nemici, non altrettanto efficace e poco variegata, per lo meno nei livelli che abbiamo provato finora.

USARE LO SCENARIO

In *Quantum of Solace*, prima di mettere mano alla pistola, è sempre bene dare un'occhiata ai numerosi diversivi proposti dallo scenario che si sta affrontando. Potrebbe essere una buona idea, per esempio, sparare a un eventuale estintore posizionato vicino alle sentinelle di guardia, così da accecarle momentaneamente ed effettuare manovre di aggiramento, se non addirittura eliminarle con qualche proiettile, proprio mentre stanno cercando di capire il motivo per cui tutto si è improvvisamente colorato di bianco.

AL RIPARO!

In *Quantum of Solace*, Bond non potrà in alcun modo curarsi le ferite, ma la barra dell'energia vitale si ricaricherà automaticamente dopo qualche secondo al riparo dai proiettili nemici. Se la quantità di "vita" del nostro agente segreto preferito scenderà a livelli preoccupanti (sotto il 20%), i colori cominceranno a sbiadire verso toni di grigio, mentre a bordo monitor farà capolino l'interno della canna di una pistola. Avete presente la scena classica presente in ogni sigla iniziale dei film di 007?

Quello che si dice un colpo ben piazzato. Non osiamo immaginare il dolore...

"AVREMO TRA LE MANI UN GIOCO A TUTTO CAMPO"

fase a evidenziare alcune potenzialità di *Quantum of Solace*. James Bond può comportarsi come Marcus Fenix di *Gears of War*, visto che con la semplice pressione di un tasto si mette in copertura dietro uno spigolo, piuttosto che un mobile o qualsiasi altro oggetto che riesca a offrire un minimo di riparo. E proprio come nel capolavoro di Epic, anche qui è consentito passare automaticamente da una copertura a un'altra grazie al medesimo tasto, che permette veloci manovre all'interno dell'ambientazione senza rischiare che troppe pallottole portino a una fine prematura il nostro agente segreto in doppiopetto.

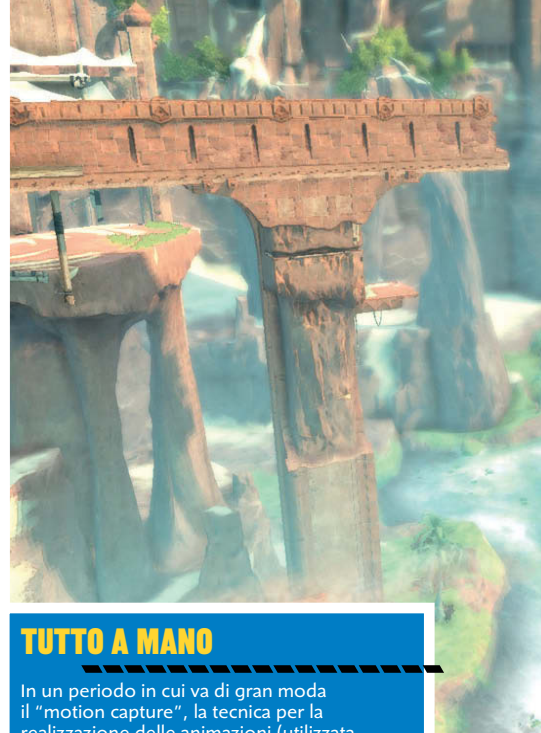
Concentrandoci, infine, sull'aspetto multiplayer, abbiamo avuto modo di giocare *Quantum of Solace* in rete locale, ambiente nel quale ha ovviamente mostrato una clamorosa stabilità. In attesa di vedere come si comporterà in situazioni più congestionate, ciò che possiamo dire è che, oltre al classico deathmatch a squadre, ci siamo dilettati in un paio di altre interessanti modalità. In una di queste, uno dei partecipanti (l'unico visibile sul radar) ha in mano una pistola dorata particolarmente micidiale e che può essere rubata dagli altri previa uccisione del proprietario. Nell'altra, che si gioca suddivisi in due squadre, lo scopo è di portare sano e salvo James Bond all'unica uscita del livello (con i compagni a fornire protezione e fuoco di soppressione), mentre gli avversari tenteranno con ogni mezzo di impedire che questo accada. Divertente, non c'è che dire.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: PRINCE OF PERSIA

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Ubisoft Montreal
- **Genere:** Azione/ Avventura
- **Requisiti di sistema:** Dual Core o Pentium D 2,6 GHz, 2GB RAM, scheda 3D DX 9 256 MB
- **Internet:** http://prince-of-persia.it.ubi.com/
- **Nei Negozi:** 4 dicembre 2008
- **Perché aspettarlo:** Per lo stile grafico assolutamente originale, per il carisma dei due protagonisti e per la consolidata esperienza di gioco garantita da una serie con un così illustre passato.

Correre verso il baratro non è mai una buona idea...

Straordinaria la ricchezza cromatica del gioco, una volta spazzata via l'oscurità infestante.

TUTTO A MANO

In un periodo in cui va di gran moda il "motion capture", la tecnica per la realizzazione delle animazioni (utilizzata specialmente nei giochi sportivi) che utilizza un sistema di telecamere per ricalcare le movenze di un individuo in carne e ossa, e trasportarle in digitale, i programmatori di Ubisoft hanno deciso di fare secondo tradizione: tutto a mano. Solo così si sono potute ottenere la fluidità e la perfezione dei movimenti dei due personaggi del gioco, disegnando ciascun fotogramma come se si trattasse di un cartone animato. E la ricchezza di dettagli è estrema: nel caso del Principe, è ben 13 volte superiore a quella dell'ultimo gioco della serie (*Prince of Persia: I Due Troni*, 2005) e sorpassa anche il livello di accuratezza, già estremo, di Altair di *Assassin's Creed*.

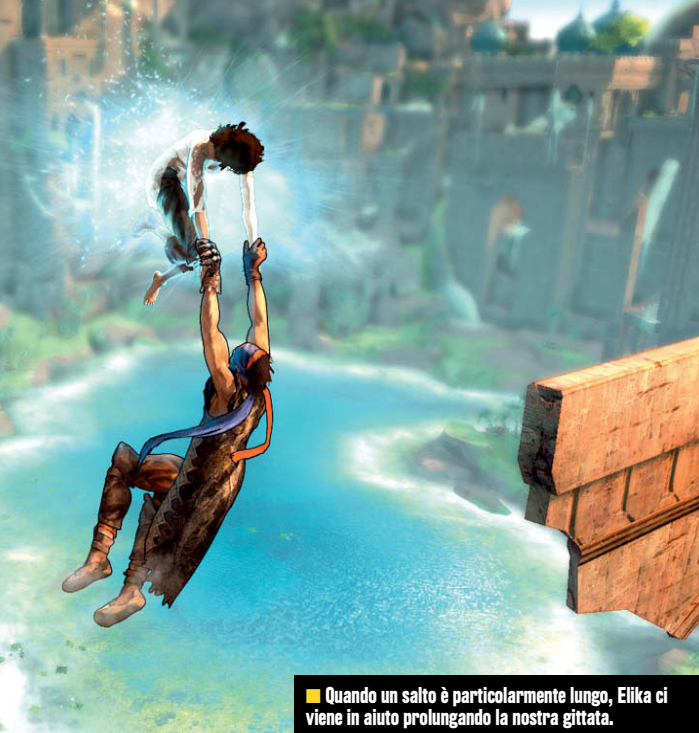
PRINCE OF PERSIA

Torna l'eroe da mille e una notte, in compagnia di una principessa...

DIETRO il look innovativo di questo nuovo *Prince of Persia*, c'è una tradizione solida. L'esordio della saga risale, infatti, al 1989 e l'originale è ancora oggi considerato uno dei migliori giochi di sempre per il vecchio sistema operativo DOS.

Impossibile, però, non soffermarsi per un attimo sullo stravagante stile grafico di questa nuova versione, che traspare soltanto fino a un certo punto dalle immagini non in movimento: lo sviluppatore lo definisce "illustrativo", perché ricorda i colori e i tratti di un acquerello. Disquisizioni stilistiche a parte, è qualcosa di veramente unico, che colloca le atmosfere di *Prince of Persia* a metà fra il videogioco e il cartone animato, donando ai due personaggi principali una spiccata personalità estetica. Già, avete letto bene: due personaggi. Il Principe, stavolta, non affronterà da solo la consueta sequela di salti e nemici (che sono il piatto forte di tutte le sue avventure). Lo accompagnerà una bellissima principessa!
Elika (questo il nome dell'avvenente nuova protagonista), non è certo relegata al ruolo di valletta, perché il suo compito nel gioco è a dir poco cruciale: la misteriosa terra incantata in cui si svolge la storia, infatti, è stata avvolta da un malvagia forma di oscurità chiamata "Corruzione", che toglie colore e prosperità a ogni cosa. Soltanto Elika può riportare la luce e la vitalità.

Inoltre, la bella principessa ha anche un altro scopo, decisamente importante: impedisce al Principe di morire! In *Prince of Persia* non esiste, infatti, il classico "game over": ogni volta che si sbaglia un salto o si sta per ricevere il colpo di grazia da un avversario, Elika interviene salvandoci la pelle. Un meccanismo encomiabile da un lato, perché meno artificioso di certi espedienti utilizzati altrove per gli stessi fini, ma comunque piuttosto originale. L'apparente abbattimento del livello di sfida che ciò comporta è comunque mitigato dal fatto che, nel caso dei nemici, venire salvati in extremis determina anche il completo ripristino della barra d'energia dell'avversario (e per svuotarla ci vuole molta, molta pazienza). Nel caso dei salti, invece, non si sfugge: Elika ci riporterà sempre al punto che precede l'azzardato balzo, che andrà comunque effettuato con successo per proseguire. Un'alternativa non troppo diversa dal classico "quick save".

Principe e Principessa, dunque, scorrazzano liberi per le lande dell'Eden, parlottando e flirtando mentre cercano di salvare il mondo. Liberi, sì, perché la mappa è semi-aperta, ovvero è possibile muoversi a piacere per le ambientazioni andando in cerca di svariate aree chiave da "riconvertire" alla luce (con un conseguente, drammatico cambiamento nella tonalità dei colori e dell'illuminazione degli ambienti), anche se per raggiungere determinate zone occorre avere prima acquisito uno dei poteri speciali di Elika. Questi (ce ne sono quattro in totale) le consentono di

Quando un salto è particolarmente lungo, Elika ci viene in aiuto prolungando la nostra gittata.

In casi come questo, occorre premere un pulsante a più non posso, pena il ritorno dell'avversario alla piena energia.

Il colpo d'occhio ricorda da vicino quello di un cartone animato di ultima generazione.

FACCE NOTE

Per la creazione dei personaggi principali, gli sviluppatori si sono ispirati ad alcuni personaggi ben noti. Elika è infatti un mix fra Elizabeth Swann (interpretata da Keira Knightley) de "I Pirati dei Caraibi", Padmé Amidala (interpretata da Natalie Portman) di "Star Wars"" e, per quanto concerne i suoi poteri speciali, Arwen de "Il Signore degli Anelli". Sempre da questa saga, ma dal personaggio di Aragorn, si è tratta ispirazione per il Principe, che include però anche tratti caratteristici estetici di Han Solo e Sinbad.

raggiungere superfici e spazi altrimenti preclusi, per esempio effettuando portentosi salti, e si possono "comprare" accumulando sufficienti sfere di luce fra quelle disseminate per il gioco. Tutto ciò avviene sotto il nostro comando, sebbene Elika sia gestita in modo completamente autonomo dall'Intelligenza Artificiale, che ne cura ogni mossa. L'interazione fra i due personaggi pare non solo priva di problematiche tecniche, ma eccezionalmente fluida nella meccanica e armoniosa nelle animazioni, che hanno più che qualcosa da dire rispetto a quelle, già stupefacenti, di *Assassin's Creed* (con cui il gioco condivide il motore grafico).

A inframmezzare le lunghe, spettacolari sessioni di salti e corse (stavolta persino sui soffitti), ci sono naturalmente i combattimenti, perlopiù da svolgersi contro sgradevoli creature armate di spade molto grosse. Quando si irritano particolarmente, poi, sputano orrende

"IN *PRINCE OF PERSIA* NON ESISTE IL GAME OVER IN SENSO CLASSICO"

macchie scure che impediscono di vedere cosa accade sullo schermo o si insinuano per l'ambiente di gioco costringendo a un cambio di strategia in corsa (letteralmente!), e aggiungendo un ulteriore fattore di difficoltà alle nostre scorribande: naturalmente, il solo contatto con le suddette macchie ci risulta fatale.

La consolazione è che ci si trova sempre ad affrontare un mostro per volta: decisione cosciente degli sviluppatori, che hanno voluto rendere ogni battaglia più decisiva e determinante. Nel nostro arsenale, sono presenti quattro distinti attacchi: pugni, guanto ferrato, spada ed Elika, ovvero un devastante attacco di luce che richiede l'acrobatica collaborazione della bella – e discintamente abbigliata – principessa. Che, va detto, è probabilmente la più affascinante eroina mai apparsa in un videogioco.

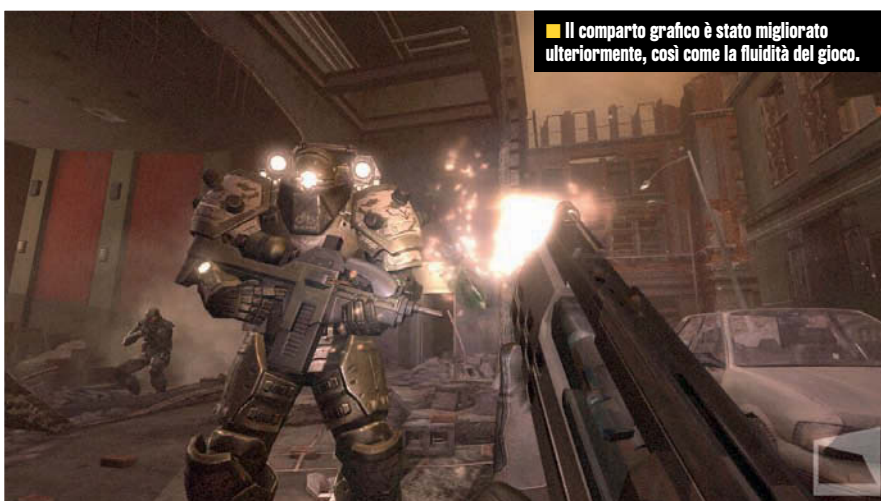
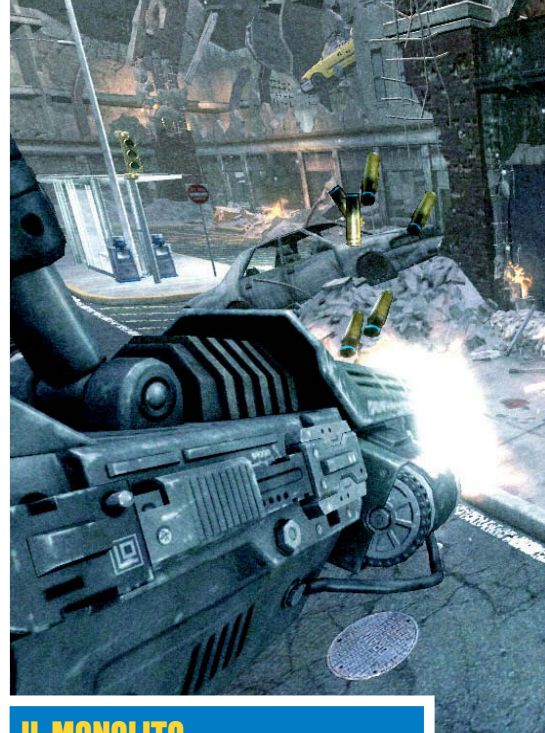
Bellissimo da vedere e solido nel sistema di controllo, *Prince of Persia* affida le sue speranze di essere un grande gioco alla trama, su cui naturalmente non possediamo ancora una visione completa, e alla capacità degli sviluppatori di non rendere monotona una meccanica di gioco (salta – combatti – salta – combatti) che ha già detto la sua molte volte, e che per forza di cose si può rinfrescare fino a un certo punto.

Senza dubbio, *Prince of Persia* aspira a conquistare gli animi dei giocatori con tutto lo charme che compete a un gioco di sangue blu.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN*

- **Casa:** WBIE
- **Sviluppatore:** Monolith Productions
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.projectorigincommunity.com/agegate
- **Nei Negozi:** 14 febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** Il primo *F.E.A.R.* ci aveva letteralmente "spaventato" per l'ambientazione, l'Intelligenza Artificiale e per i poteri speciali della piccola Alma. Il seguito ha tutte le potenzialità per replicarne il successo.

Se colpirete un nemico con un calcio, questa volta non lo ucciderete con un colpo solo.

Il comparto grafico è stato migliorato ulteriormente, così come la fluidità del gioco.

IL MONOLITO

Nata nel 1994 a Kirkland, nello stato di Washington, Monolith Productions era inizialmente conosciuta come creatrice di motori grafici. Dal 1997 ha iniziato a sfornare videogiochi quali *Blood, Claw, Get Medieval* e soprattutto *Shogo: Mobile Armor Division*. Successivamente, i ragazzi di Monolith ci hanno deliziato con *Blood II: The Chosen, Sanity: Aiken's Artifact, No One Lives Forever 1-2, Aliens Versus Predator 2, TRON 2.0, Contract J.A.C.K., The Matrix Online* e lo splendido *F.E.A.R.* A questi titoli si aggiungono la serie *Condemned* (due episodi sviluppati anche per Xbox 360 e PS3) e il tanto atteso *F.EA.R. 2: Project Origin*.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Finalmente giustizia è stata fatta: *Project Origin* diventa *F.E.A.R. 2*!

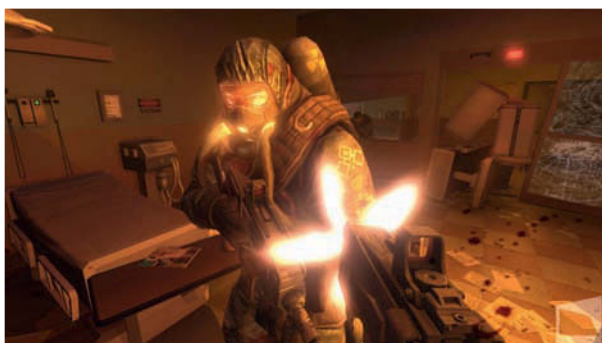
LO scorso settembre, il colosso Warner Bros Interactive Entertainment ha acquisito dal gruppo Activision/Blizzard i diritti sul marchio *F.E.A.R.*

Il prossimo febbraio 2009, dunque, potremo giocare a *F.E.A.R. 2: Project Origin*. La "querelle" giuridica tra i due colossi dell'intrattenimento videoludico era nata dopo l'acquisizione del team di sviluppo Monolith Productions da parte della stessa WBIE, che l'aveva strappato a suon di dollari al gruppo rivale Vivendi Universal Games. Si era così creata una situazione strana: il team che aveva concepito il primo episodio di *F.E.A.R.* non poteva utilizzare l'universo sviluppato fino ad allora né il nome per il seguito.

Nel frattempo, la stessa Vivendi Universal Games non era rimasta a guardare e aveva affidato a un altro gruppo (TimeGate Studios) le due successive espansioni *Extraction Point* e *Perseus Mandate* con risultati poco brillanti. I ragazzi di Monolith, però, non si sono persi d'animo e hanno sviluppato un progetto alternativo intitolato – dopo un censimento in Rete – *Project Origin*.

Il nostro prode Raffaello Rusconi aveva visionato lo scorso maggio, presso la sede di Monolith Productions (situata a Kirkland, a una mezzora da Seattle nello stato di Washington), proprio il sopracitato *Project Origin*; all'ultimo E3 di Los Angeles, sempre il nostro marine redazionale aveva incontrato nuovamente il lead designer John Mulkey per provare l'attesa modalità multiplayer, ma a parte qualche nuovo livello single player e qualche informazione in più, Monolith non aveva fatto vedere nient'altro al nostro inviato.

E dopo l'acquisizione del marchio *F.E.A.R.* da parte di WBIE, sono state fatte filtrare nuove informazioni su questo attesissimo seguito. Per verificare la fondatezza di queste voci, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Eric Studer, uno dei producer del gioco. Per quanto riguarda il tanto atteso multiplayer, Studer si è mostrato ancora una volta piuttosto ermetico: ci saranno diverse modalità di gioco (mutuate da *F.E.A.R. Combat*, il pacchetto ufficiale dedicato agli scontri online completamente gratuito pubblicato da Monolith), un bel numero di mappe in cui massacrarsi e una serie di chicche tutte da scoprire per quanto riguarda bonus e armi varie. Di più non è stato rivelato e l'attesa per scoprire cos'ha in serbo Monolith cresce.

Per quanto riguarda la trama (uno dei punti forti del primo *F.E.A.R.*), per il seguito il team ha scelto un approccio differente.

■ L'esoscheletro è in grado di scatenare una potenza da fuoco capace di demolire qualsiasi cosa.

■ La qualità e la varietà dei nemici è stata aumentata rispetto al primo episodio.

JUPITER EX

Anche nel tanto atteso seguito di *F.E.A.R.* i ragazzi di Monolith hanno utilizzato una versione potenziata del loro storico motore grafico "Lithtech". Stiamo parlando del Jupiter Ex, che sfrutta anche il celebre Havok per la gestione della fisica. Ci saranno molti più scenari all'aperto e ci sarà la possibilità di devastare un'intera città.

KIT MEDICI

Una delle indiscrezioni più interessanti fatte filtrare dal team di sviluppo riguarda la "gestione della salute" del protagonista di *F.E.A.R. 2: Project Origin*. Rispetto al primo episodio, è stato rivisto e avrà un impatto inferiore sulla giocabilità complessiva di questo seguito. In poche parole: combattimenti più dinamici e un maggior incentivo all'esplorazione degli ambienti, alla ricerca dei preziosi kit medici.

La vicenda si svilupperà attorno al giocatore e si scoprirà finalmente la provenienza della piccola Alma e come l'organizzazione Armacham Technology Corporation sia entrata nella sua vita. Il producer ci ha confermato che il team ha passato molto tempo per tratteggiare in modo diverso il personaggio della piccola. Secondo Studer non aveva senso riproporre in toto l'Alma spaventosa del primo *F.E.A.R.*, ed era necessario espanderne l'influenza nel mondo circostante. Per accrescerne le potenzialità, sono stati aggiunti un paio di nemici che la piccola potrà controllare, e lei si troverà a interagire molto di più con il giocatore rispetto al passato.

Il protagonista della storia, comunque, è il soldato Michael Becket, di cui non si sa molto – Studer, a tal proposito, non ha voluto svelarci nulla, nemmeno perché Alma sia interessata a lui. Ci è stata fornita qualche informazione in più su alcuni co-protagonisti: per esempio, Genevieve Aristide (la presidentessa della Armacham Technology Corporation) diventerà un personaggio vero e proprio nella nuova vicenda. Precedentemente, avevamo sentito solo la sua voce, ma questa volta la vedremo in carne e ossa e scopriremo ciò che è in grado di fare. *F.E.A.R. 2*, comunque, utilizzerà solo l'universo creato per il primo episodio e non sfrutterà il materiale ideato per le due espansioni.

"SI SCOPRIRÀ LA PROVENIENZA DELLA PICCOLA ALMA"

Per quanto riguarda il comparto grafico, il motore proprietario sviluppato da Monolith promette un aspetto spettacolare, sulla falsariga di quanto abbiamo visto nel primo episodio (in teoria, sarà meno pesante e molto più fluido). Abbiamo visto esplosioni, esoscheletri in azione, mezzi in movimento, abitazioni crollare, nemici saltare in aria e tutto ci è sembrato piuttosto convincente. E ribadiamo: noi l'abbiamo giocato realmente con tastiera e mouse, e *F.E.A.R. 2* era piuttosto fluido e sicuramente spettacolare nelle fasi di combattimento.

Il team ha passato molto tempo a creare una buona varietà di antagonisti: sono già circolate nella Grande Rete e pubblicate da GMC nei mesi scorsi immagini con creature nemiche quali Abomination e Remnant, e a differenza di quanto visto nel primo episodio – ci tiene a precisare il buon Eric Studer – non si uccideranno sempre gli stessi nemici con il passamontagna!

I Remnant, poi, sono le creature più potenti nel gioco e non avrete l'occasione di incontrare un simile mostro due volte di fila. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: AGE OF BOOTY

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Certain Affinity
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM
- **Internet:** certainaffinity.com/ageofbooty
- **Nei Negozi:** fine ottobre
- **Perché aspettarlo:** Perché è un gioco veloce da capire e intrigante, con tanta personalità e, si spera, disponibile a prezzo ridotto.

Se un vascello nemico arriva vicino a una città mentre la si sta conquistando, il processo si ferma e occorre prima distruggere il fellone (o darsela a gambe levate).

Quella che vedete in alto a sinistra è la carta per la magia dell'invisibilità, utile per provare ad attaccare Waterloo senza essere visti.

PIÙ FORTE, PIÙ UTILE

Il proprio vascello e le città conquistate possono essere potenziate a patto di avere il giusto numero di risorse, che si ottengono sia raccogliendo alcune casse che galleggiano solitarie per la mappa, sia conquistando piccoli villaggi, sia assicurandosi il controllo delle città stesse. Il vascello è potenziabile in tre campi: velocità, corazza e cannoni. Ognuna delle tre voci può essere migliorata fino a tre volte. Le città, invece, beneficiano di due soli livelli di potenziamento generale, che aumentano sensibilmente il numero di cannoni a disposizione per colpire chi si avvicina e la consistenza delle mura di difesa.

AGE OF BOOTY

In principio fu *Halo*, poi i pesci d'aprile e poi vennero i pirati.

MAGIE PER LA VITTORIA

Affondare i vascelli mercantili presenti sulla mappa non è solo un modo per dimostrare quanto sia possente il proprio spirito piratesco, serve soprattutto per ottenere le casse verdi, in grado di regalare delle magie. Ce ne sono di differenti, tutte particolarmente utili: si passa dal gorgo, che piazzato su un esagono inghiotte chi si avvicina e lo spedisce in un punto della mappa a caso, alla carta per rubare risorse a una fazione avversaria. Senza dimenticare l'invisibilità, che dura per qualche secondo, o una bomba da far galleggiare in un punto prestabilito.

TUTTO nasce da un pesce d'aprile, almeno così si dice nei corridoi di Certain Affinity, il team di sviluppo che ha ormai ultimato i lavori su *Age of Booty*.

Il pesce d'aprile è quello, ricorrente, che Bungie (vedi alla voce *Halo*) ha utilizzato in passato: *Pimps at Sea*. Come lascia intuire il titolo, *Pimps at Sea* avrebbe dovuto rappresentare un gioco di strategia alla *Sid Meier's Pirates!* Invece, era solo un pesce d'aprile e quindi nulla, almeno sotto l'egida Bungie. L'ispirazione piratesca, però, rimane ben radicata in Max Hoberman, fuoriuscito proprio dal celebre team di Seattle per formare i suoi Certain Affinity e per creare *Age of Booty*.

Il gioco in esame non aspira esattamente a diventare il nuovo parametro per quanto riguarda i titoli di strategia a base di esagoni e risorse da gestire oculatamente. Non tanto perché sia mal fatto o lacunoso, quanto perché nasce come progetto a basso profilo, pensato per essere giocato e capito in pochi istanti e apprezzato da un largo pubblico, lo stesso cui Certain Affinity e Capcom si rivolgono pubblicando *Age of Booty* unicamente attraverso la moderna via del Digital Delivery (non solo in ambito PC, ma anche Xbox 360 e PlayStation 3). L'idea, però, rimane quella alla base di molti altri titoli nel suo genere: ai comandi di un'unità (nel nostro caso un vascello battente bandiera piratesca) occorre conquistare città sulla costa, abbattere velieri avversari, far man bassa di imbarcazioni mercantili e magari utilizzare un po' di sana magia caraibica.

"È PENSATO PER ESSERE GIOCATO E CAPITO IN POCHI ISTANTI"

Age of Booty è pensato, in particolar modo, per il gioco online tra squadre (o anche "tutti contro tutti", ovviamente), ma è possibile affrontare un po' di sfide preconfezionate. Qualunque sarà la vostra scelta, il sistema di controllo a base di mouse e due o tre tasti rimarrà invariato. Per attaccare una città o un vascello nemico, è sufficiente cliccare con l'indicatore, mentre il pulsante destro del mouse viene sfruttato per lanciare le magie, che a loro volta vanno ottenute raccogliendo le casse di legno abbandonate dalle barche dei commercianti (previo cannoneggiamento).

L'idea è quella di ottenere il controllo di un dato numero di città, ma per farlo serve prima potenziare un po' il proprio vascello, il che vuol dire distruggere qualche minuscolo villaggio che si tramuterà in risorse (legno e denaro) utili al potenziamento. Una volta conquistate, anche le città possono essere potenziate, pratica che fornisce loro fortificazioni degne di questo nome, fondamentali per resistere con maggior tenacia agli attacchi delle altre squadre di pirati.

Insomma, *Age of Booty* non vincerà il premio quale titolo più innovativo dell'anno, ma se proposto a un prezzo interessante, potrebbe di sicuro poter dire la sua nei tetri e freddi pomeriggi invernali: il gioco dovrebbe essere disponibile dalla fine di ottobre.

GIOCHI COMPUTER

Pietra miliare non solo del videogioco, ma della narrazione cyberpunk, l'originale *Deus Ex* rappresentò probabilmente il pinnacolo creativo di una delle migliori menti dell'intrattenimento videoludico: Warren Spector, oltre a essere uno dei primi e a tutt'oggi più riusciti esperimenti di contaminazione tra gioco di ruolo e sparatutto in prima persona. Dopo un secondo episodio riuscito, ma non privo di elementi controversi, la serie sta per essere rilanciata da Eidos con una terza puntata che si preannuncia colma di idee interessanti. **Vincenzo Beretta** muove i primi passi nel Neo-Rinascimento!

DEUS

I creativi di Eidos Montreal hanno una visione del presente molto personale e affascinante.

"La verità", ci dicono, "è che ormai viviamo davvero in quel futuro che un tempo veniva descritto nel genere cyberpunk, ovvero l'espansione delle potenzialità umane attraverso la diffusione capillare della tecnologia in ogni aspetto della vita dell'individuo. Ciò che veniva un tempo solo ipotizzato, ovvero i grandi vantaggi nonché gli altrettanto grandi problemi causati da tale evoluzione, è ormai sotto gli occhi di tutti. Sia come sia, abbiamo superato una delle irreversibili tappe del progresso umano, e ciò che possiamo fare è solo guardare avanti e cercare di capire come sfruttare nel modo migliore le nuove opportunità".

Deus Ex e il suo seguito, *Invisible War* erano, formalmente, dei GdR d'azione, ovvero una riuscita miscela tra gli sparatutto in prima persona e la complessa evoluzione e interpretazione di un personaggio attraverso le scelte effettuate riguardo il suo sviluppo psicofisico (che a sua volta si riflettevano su ciò che egli poteva o non poteva fare nel gioco).

Il vero fascino, soprattutto per il primo titolo, derivava dall'unione di questi elementi con una sceneggiatura d'eccezione: il mondo descritto (l'anno era il 2052) univa a un progresso tecnologico estremo (e,

secondo alcuni, disumanizzante) una parallela discesa nel caos, dovuta al disgregarsi dei valori sociali e, soprattutto, allo scoppio di una pandemia nota come Morte Grigia. Con un vaccino disponibile in quantità ridotte, solo coloro definiti "utili alla società" (nonché i più ricchi) venivano scelti dalle autorità per sfuggire alla condanna virale. Una situazione lugubre, che dava origine a violenza, terrorismo, e alla progressiva perdita della speranza. Il giocatore, al servizio delle Nazioni Unite "simbolo del mantenimento dell'ordine", prima o poi era costretto a porsi domande su cosa stesse accadendo davvero, e su dove si trovassero le proprie lealtà.

Deus Ex 3 fa un passo indietro: il mondo è lo stesso, ma ci troviamo nel 2027, e la tecnologia sta muovendo per la prima volta con decisione i passi necessari per "fondere" il corpo umano con le macchine. Le nuove scoperte in questo settore, unite al fatto che la società sente di provenire da un periodo particolarmente buio (e, onestamente, ci basta guardare gli eventi del mondo reale dall'11 settembre al recente crollo delle borse mondiali, per non dare torto ai nostri cugini del futuro), danno origine a nuovi movimenti di pensiero. Per caratterizzarli, gli sceneggiatori di Eidos Montreal hanno deciso di rifarsi al Rinascimento.

SEGNI PARTICOLARI

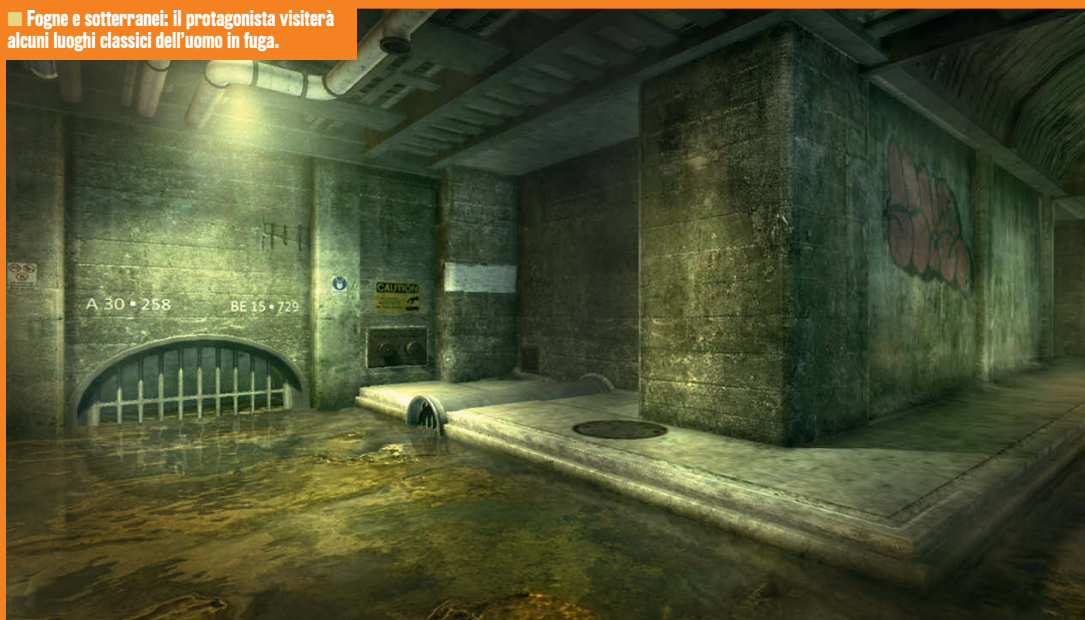
- **Genere:** Azione/GdR
- **Casa:** Eidos Interactive
- **Sviluppatore:** Eidos Montreal
- **Data di uscita:** 2009
- **Sito internet:** www.deusex3.com
- **Storia degli sviluppatori:** *Deus Ex 3* è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Naturalmente, Eidos è famosa da oltre dieci anni per serie e titoli come *Hitman*, *Commandos*, *Thief*, nonché per la popolarissima saga di *Tomb Raider*. È interessante notare come, di recente, la società abbia aperto un piccolo studio a Shanghai – la città in cui hanno inizio le vicende di *Deus Ex 3*.

Il Rinascimento che verrà

"Se abbiamo scelto questo periodo della storia umana come fonte di ispirazione per le atmosfere di *Deus Ex 3*, non è solo per ragioni estetiche", racconta Eidos. "Quando oggi pensiamo al Rinascimento, almeno per come viene simboleggiato da figure quali Leonardo da Vinci, ci viene alla mente un'epoca di grande arte, cultura umanistica e riscoperta delle bellezze del mondo. In realtà, però, si trattò anche di un periodo non privo di guai e travagli. Forse proprio a causa del ritrovato benessere, gli uomini iniziarono a porsi domande sulla propria mortalità. Perché la gente si ammalava? Perché alcune ferite guarivano e altre no? Le grandi pestilenze erano davvero inarrestabili? Alcuni dottori decisero di cercare le risposte non più osservando la natura, o rivolgendosi a Dio, ma andando a esplorare *l'interno* dell'uomo

MENTE E CORPO

Adam Jensen, il protagonista di *Deus Ex 3*, sarà caratterizzato da due abilità primarie e da due secondarie. Le primarie sono "Combattimento" (Fight) e "Movimento Silenzioso" (Stealth); esse sono abbastanza autoesplicative e indicano quanto Jensen (ovvero noi, nel momento in cui decideremo di spendere punti esperienza per potenziare una delle abilità) sarà incline ad affrontare i guai di petto e quanto a evitarli. Le abilità secondarie includono, invece, "Informatica" (Hacking) e "Interazioni Sociali" (Social), ovvero la capacità di estrarre informazioni da dispositivi informatizzati (o di alterarne il funzionamento...) e quella di cavarcela con i personaggi non giocanti grazie a "charme e convinzione". Incidentalmente, abbiamo chiesto ai creativi se, in *Deus Ex 3*, potremo intrattenere relazioni galanti con qualche interessante personaggio non giocante del sesso opposto, ma gli sceneggiatori si sono chiusi in un ferreo mutismo.

Fogne e sotterranei: il protagonista visiterà alcuni luoghi classici dell'uomo in fuga.

Alcuni ambienti si avvicineranno alle visioni più classiche della fantascienza cyberpunk.

AUTORI VECCHI E NUOVI

Né Harvey Smith, né Warren Spector, le menti creative dell'originale *Deus Ex*, parteciperanno alla terza puntata della serie, sebbene abbiano ufficialmente dato la propria benedizione al progetto. In ogni caso, Eidos non ha completamente ignorato il team originario del gioco e ha assoldato i servizi di Sheldon Pancotti – che ne fu lo sceneggiatore. Pancotti sta attualmente agendo come "consulente creativo" per quanto riguarda la creazione dell'ambientazione e della trama.

stesso. Questi pensatori tentarono in modo finalmente sistematico di comprendere in dettaglio le funzioni e le interazioni dei diversi organi e delle altre parti del corpo, e, brancolando con i mezzi dell'epoca, di vedere se e come fosse possibile riparare eventuali malfunzionamenti e, nel caso, migliorare le prestazioni stesse della cosiddetta macchina-uomo". È dunque facile notare un parallelismo tra questo movimento di pensiero e le tecnologie biocibernetiche tipiche della fantascienza cyberpunk. "In realtà", continua Eidos, "non possiamo neppure più parlare di fantascienza, visto che la creazione di protesi artificiali è ormai una realtà, e questi organi aiutano quotidianamente persone in tutto il mondo. Ciò che noi immaginiamo è un momento storico, collocato nel prossimo futuro, in cui lo sviluppo e l'applicazione della biocibernetica stanno iniziando a diventare sistematici. Ciò, inevitabilmente, conduce a una riscoperta del corpo umano, in termini di macchina biologica e del suo funzionamento – soprattutto se un'eccessiva diffusione degli impianti tecnologici inizia a far sì che alcuni si pongano domande su quanto un individuo che fa uso eccessivo di tali protesi possa ancora definirsi umano".

"In Deus Ex 3 l'umanità inizia a esplorare le possibilità offerte dalla biocibernetica"

Ci sembrano questioni filosofiche senza dubbio in sintonia con lo spirito della serie, e che hanno portato gli sceneggiatori a prendere la prima e più importante decisione per la trama del nuovo gioco: *Deus Ex 3*, come scritto, si svolgerà oltre due decenni prima degli eventi narrati nel primo titolo. "*Deus Ex* presentava un mondo molto futuribile, dove applicazioni attualmente ancora teoriche, come le nanotecnologie, erano ormai ampiamente diffuse e, almeno in parte, socialmente accettate. Noi desideriamo fare un passo indietro e cogliere l'inizio della manipolazione dell'uomo attraverso la tecnologia. La fase di esplosione di un movimento e le sue successive ramificazioni sono sempre un momento interessante, e questa scelta ci permetterà di esplorarle appieno".

Paranoie prossime venture

Nel mondo di *Deus Ex 3*, dunque, la nanotecnologia non esiste ancora e lo stato

La bellezza di alcuni ambienti di *Deus Ex 3* lascia senza fiato. Chissà quanta roba potremo distruggere!

GRAFICA NEL SOTTOSUOLO

Il motore grafico utilizzato in *Deus Ex 3* sarà quello sviluppato da Eidos per *Tomb Raider: Underworld*, la nuova avventura di Lara Croft. "Abbiamo considerato anche altre opportunità", ci è stato detto (e forse ci si riferiva alla versione più recente del motore di *Unreal*), "ma alla fine il lavoro svolto per *Underworld* ci ha completamente convinto". Va da sé che gli sviluppatori lo useranno come punto di partenza, ma, mentre scriviamo, lo stanno già adeguatamente personalizzando in modo che il sistema grafico possa portare al meglio sullo schermo le caratteristiche uniche del mondo del 2027.

Il gruppo che si sta occupando dello sviluppo di *Deus Ex 3*, fotografato negli studi canadesi di Eidos.

VOLTA & GABBANA

Il movimento neo-rinascimentale che attraversa il mondo di *Deus Ex 3* ha portato gli illustratori di Eidos a immaginarsi una moda che unisce alle visioni delle corti del XVI secolo quelle delle moderne passerelle internazionali. "È però sbagliato pensare che nel nostro 2027 tutti si vestiranno così. In realtà, si tratta di abiti indossati dai personaggi più ricchi o eccentrici, e, in genere, nel caso di occasioni sociali particolari", puntualizza Eidos Montreal. Incontreremo, dunque, personaggi non giocanti caratterizzati in modo fantasioso, ma anche abbigliamenti futuribili più 'normali'. E lo stesso vale per gli ambienti architettonici e ogni altro aspetto del design.

dell'arte sono protesi cibernetiche in grado di potenziare le capacità umane.
Il personaggio che interpreteremo, di nome Adam Jensen, è un ufficiale di sicurezza appartenente a una società privata e attualmente assegnato alla protezione di un laboratorio appartenente a una delle più importanti compagnie nel settore della biocibernetica. L'installazione viene attaccata da un gruppo di commando pesantemente armati e, in men che non si dica, Jensen si trova invischiato in una rete di cospirazione e paranoia. I commando hanno infatti utilizzato un piano d'attacco sviluppato da Jensen stesso come "esercizio teorico", e il risultato è stata sia una carneficina, sia l'accentrarsi dei sospetti di tutti sul nostro eroe. Scappa, Jensen, scappa...!

L'azione ha inizio a Shanghai, la megalopoli cinese che, nelle parole di Eidos Montreal: "rappresenta già oggi, nel 2008, l'incarnazione delle visioni cyberpunk di film come 'Blade Runner' (1982)". Durante una nostra personale visita alla megalopoli cinese, qualche anno fa, eravamo stati colpiti dalla radicale differenza non solo tra i diversi quartieri della città, ma addirittura tra i "livelli" della stessa: i grattacieli più alti e i conglomerati più vasti ospitavano lusso e ricchezze, e mostravano architetture avveniristiche, mentre, parallelamente, ai margini, nelle strette strade tra gli edifici e per vasti tratti lungo il fiume, parevano radunarsi individui e attività meno fortunate.

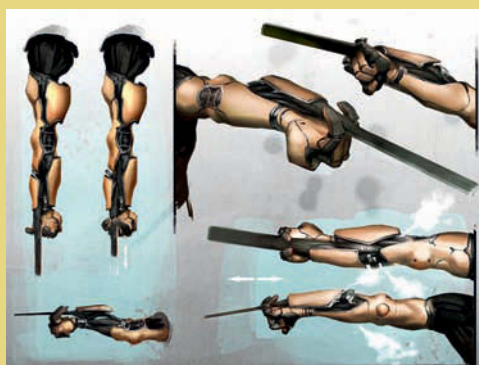
"È una dicotomia che ha colpito anche noi", sottolineano gli sceneggiatori, "e che, nella nostra visione del 2027, abbiamo deciso di estremizzare. Vi saranno, dunque, due Shanghai, quella lussuosa, collocata ai piani alti, e quella povera, condannata a vivere nella sorta di eterno crepuscolo gettato dall'ombra dei palazzi. Jensen, nelle sue peripezie, sarà costretto a fare i conti con gli aspetti più pericolosi di entrambe". Ciò non significa che l'azione di *Deus Ex 3* sarà limitata alla Cina, e Eidos Montreal ha già specificato che vedremo viaggiare il protagonista per ambientazioni "sparse in ogni angolo del mondo" (voci non confermate danno Detroit come una delle altre città presenti nel gioco). Naturalmente, ogni riferimento alla trama porta subito alla mente due domande: quanto sarà lineare?
E quanta possibilità avremo di affrontare in modo creativo i problemi che incontreremo?

"La trama principale del gioco sarà relativamente lineare", ci rispondono i progettisti, "e si dipanerà di colpo di scena in colpo di scena, fino alla scoperta definitiva da parte di Jensen di chi e cosa si nasconde dietro l'attacco e al tentativo di incastrarlo.
Ci saranno, però, moltissime sotto-missioni, e queste ultime potranno essere affrontate dal giocatore nell'ordine che preferisce – dopo che ne sarà venuto a conoscenza". Le sotto-missioni non sono una parte del tutto facoltativa del gioco, dal momento che, durante le sue avventure, Jensen si troverà costretto a "evolversi", migliorando sia il proprio corpo (attraverso la cibernetica), sia i propri talenti psicofisici.
Le missioni secondarie, e le relative ricompense, sono il modo migliore per

LA MACCHINA NEL CORPO

Eidos Montreal prevede oltre 20 diversi innesti biocibernetici per il nostro personaggio. Alcuni potranno essere "acquistati", mentre altri si otterranno solo completando missioni particolari. "Inoltre, alcuni degli innesti più interessanti saranno ben nascosti nel gioco e costituiranno un premio per chi riuscirà a compiere imprese davvero estreme, o a ragionare con particolare astuzia". Che i creativi non si siano limitati a idee banali lo dimostrano impianti come "tentacoli intelligenti" che consentiranno al personaggio di saltare tra i palazzi (o dall'alto di essi) in un incrocio tra le evoluzioni di Spiderman e quelle viste nelle presentazioni di *Mirror's Edge*. Assolutamente nuova per un videogioco, almeno per quanto ne sappiamo, sarà inoltre la possibilità di sfondare un muro con un pugno e "stendere" un nemico che si trova dall'altra parte – forse una citazione dal film "Robocop" (1987). Imperdibili, inoltre, gli impianti che trasformano Jensen in una "mina umana" (centinaia di sfere d'acciaio esplodono con violenza dal suo corpo venendo proiettate in un fascio verso i nemici) o la facoltà di condurre attacchi contro avversari multipli a colpi di arti marziali cybercontrollate da un'Intelligenza Artificiale.

Anche nel mondo del futuro, il genio di Leonardo da Vinci continua a essere rispettato.

Nel 2027, le cybertecnologie sono l'affare del momento e le società investono in giganteschi laboratori.

raggiungere tali obiettivi: un giocatore che decidesse di dedicarsi unicamente alla trama principale rischierebbe di trovarsi in seria difficoltà man mano che gli eventi si fanno sempre più serrati e i nemici più pericolosi. Inoltre, per il mondo di *Deus Ex 3* abbiamo creato una quantità di materiale narrativo enorme e ci dispiacerebbe se il giocatore si perdesse alcuni degli aspetti dell'ambientazione a causa di un'eccessiva fretta di arrivare alla fine".

"Per quanto riguarda lo sviluppo del personaggio e la risoluzione dei problemi, occorre ricordare che la serie di *Deus Ex* affonda le proprie radici nel GdR, sia pure d'azione, e il terzo episodio non ne tradirà le origini. L'eroe potrà crescere in due attributi primari e due secondari, e, in base alle scelte fatte, risolvere gli ostacoli che incontrerà in avventura in modi completamente diversi".

"Un discorso simile può essere fatto per le armi, che saranno potenziabili e personalizzabili, innestando su un'intelaiatura di base fino a quattro miglioramenti. Ma c'è di più: la natura delle minacce che Jensen si troverà ad affrontare varierà molto, in base al talento e alle capacità specifiche dei suoi nemici, oltre alla situazione tattica. Sulla scorta delle informazioni raccolte prima di entrare in una zona calda, il giocatore potrà decidere di prendersi un attimo di pausa e di preparare un piano d'azione adeguato

"I problemi potranno essere risolti in più modi, in base a come svilupperemo l'eroe"

con armi personalizzate alla bisogna. E il fatto che come esempio utilizziamo le armi non deve far pensare che tutto possa essere risolto con proiettili ed esplosioni: buone abilità sociali potrebbero rivelarsi ancora più efficaci... sempre che Jensen si sia ricordato di svilupparle!"

Sul delicato argomento delle "scelte morali", Eidos Montreal precisa che il gioco prevederà un sistema di "scelte e conseguenze", anche se dall'impatto meno radicale rispetto ad altri GdR. "Ci saranno comunque persone e organizzazioni che si ricorderanno cosa abbiamo fatto, e che reagiranno di conseguenza più avanti nel gioco". Per il momento, però, gli sceneggiatori non si sbilanciano sul numero dei finali – e neppure se ne potremo incontrare più di uno.

Deus Ex Begins

Deus Ex 3 ha in serbo diversi piccoli "pensieri" per chi ha giocato e amato i primi due titoli della serie, e chi li conosce bene (soprattutto il primo) troverà numerose strizzate d'occhio agli eventi in essi raccontati.

L'idea di un progresso graduale verso l'ambientazione del 2052 ci emoziona, in quanto ci permetterà di esplorare in dettaglio molti aspetti di quel ricchissimo background

Il design di alcuni ambienti ricorda decisamente quello del grande artista Sid Mead per il film "Blade Runner" (1982).

TREMORI LONTANI

Alcune delle anticipazioni rese note da Eidos Montreal non hanno mancato di sollevare qualche mugugno tra i cultori della serie di *Deus Ex*. La principale "innovazione" è che, in *Deus Ex 3*, il sistema di combattimento dipenderà unicamente dall'abilità del giocatore, come in un normale sparatutto, e non sarà influenzato dalle "statistiche del personaggio". La capacità di muoversi nelle ombre non dipenderà più dalle ombre stesse (un po' come accadeva in *Thief*), ma da sistemi di "camuffamento tecnologico". Infine, e questa sarà probabilmente la decisione più contestata, Jensen godrà di un sistema di "auto-guarigione" non diverso da quello visto nella serie *Call of Duty*. In sintesi, i suoi punti ferita si ricaricheranno automaticamente ogni volta che il protagonista abbandonerà una zona di combattimento (o comunque pericolosa). Detto questo, Eidos Montreal ha chiarito che il personaggio "crescerà", come da tradizione, attraverso un sistema di punti esperienza, che potrà quindi spendere per migliorare sia i propri attributi psicofisici, sia gli impianti che, durante l'avventura, avrà deciso d'innestarsi nel corpo.

che erano rimasti un po' in ombra. Ma naturalmente, i progettisti ci tengono a sottolineare che il gioco sarà perfettamente godibile anche dai nuovi arrivati: "Per noi, *Deus Ex 3* vuole rappresentare un nuovo punto di partenza della serie, un po' come, al cinema, 'Batman Begins' (di Christopher Nolan, 2005) lo è stato per i film di Batman".

Se questo intento riuscirà, e se alcuni dubbi intanto già espressi dai fan più accaniti si riveleranno infondati, potremo però scoprirlo solo nella seconda metà del 2009, quando *Deus Ex 3* raggiungerà gli scaffali.
Sempre che un Secondo Medioevo non arrivi prima sulle nostre teste.

GIOCHI COMPUTER

FISICA DEL FUTURO

Deus Ex 3 utilizzerà un motore di leggi fisiche "proprietario", ovvero sviluppato internamente da Eidos. "È importante che il giocatore si senta al centro di un mondo realistico e verosimile, dove oggetti e materiali di vario tipo reagiscono in modo appropriato alle azioni del suo personaggio – in modo particolare quelle distruttive!", hanno affermato gli sviluppatori. Il nostro eroe, secondo Eidos, potrà avvalersi "tatticamente" di elementi del paesaggio, in modo sia difensivo, sia offensivo. Sarà consentito, per esempio, afferrare oggetti e scagliarli, o ripararsi dietro barriere di vario tipo (che, a loro volta, potranno essere o meno distrutte o perforate in base ai tipi di arma con cui verranno colpite). Inoltre, alcuni problemi potranno essere risolti usando in modo creativo gli oggetti in prossimità del protagonista (per esempio, ammucchiare una serie di casse per raggiungere un luogo apparentemente inaccessibile) anche se, precisano i progettisti: "non abbiamo inserito veri e propri rompicapo, ma solo opportunità in più, sfruttabili dalle menti argute".

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, abbiamo voluto dedicare spazio ai portatili per giocatori, analizzando due diverse proposte basate su altrettante piattaforme differenti. Abbiamo anche giudicato con attenzione le cuffie con tecnologia Dolby di Plantronics, una scheda madre dedicata ai giocatori più esigenti e il mouse di una nuova ditta tedesca che sembra avere le carte in regola per sfidare colossi del settore come Razer e Logitech.

PORTATILI PER GIOCATORE: IL PASSO PIÙ LUNGO DELLA GAMBA?

CHE i computer portatili abbiano da tempo superato i desktop in termini di vendite è storia vecchia, ma i giocatori sono esigenti e, spesso, non ne vogliono sapere di staccarsi dal loro amato e "ingombrante" PC, aggiornabile e configurabile a piacere.

Quando al computer di casa manca la potenza di elaborazione necessaria, è quasi sempre consentito correre ai ripari acquistando un nuovo processore o una nuova scheda video, mentre nel caso dei notebook quest'operazione non è ancora possibile. È vero che esiste lo slot MXM, che dovrebbe garantire la facoltà di effettuare questo tipo di aggiornamento, ma a oggi, non è ancora sfruttato. AMD ha annunciato l'utilizzo della tecnologia XGP, che dovrebbe permettere ai portatili che la supporteranno la connessione di una scheda video esterna tramite un bus PCI-E 2.0, ma ancora non abbiamo provato nulla con mano. Non rimane che "accontentarsi" dei chip integrati: pur non aggiornabili, in certi casi sono particolarmente veloci. Addirittura, esistono notebook che montano ben due schede video in SLI, per chi non può fare a meno del meglio.

Questo mese, ci siamo concentrati su due portatili espressamente dedicati al gioco; uno di MSI e l'altro di Asus; il primo basato interamente su prodotti di AMD, il secondo equipaggiato con CPU Intel e scheda video NVIDIA. Si tratta di buone macchine e integrano componenti di qualità che non sfigurerebbero in un desktop di fascia media. Il problema è che nessun giocatore con un po' di buon senso si azzarderebbe a collegare tali PC a schermi con risoluzione a 1920x1200, come invece è stato fatto per questi portatili. È vero che, così, i Blu-ray offrono il meglio e che la produzione in ambiti lavoratiti ha solo da guadagnare da un display a tale risoluzione. Trattandosi, però, di notebook dedicati ai giocatori, ci chiediamo che senso abbia questa scelta. Perché obbligare i possessori di portatili a giocare a una simile risoluzione? Quanti titoli potranno funzionare fluidamente?

Dal nostro punto di vista, queste macchine sarebbero ideali se abbinate a display meno "spinti", almeno quanto a risoluzione.

> "Perché obbligare i possessori di portatili a giocare a 1920x1200?"

Degli schermi a 1440x900, per esempio, permetterebbero di giocare con livelli di dettaglio elevati, senza obbligare a ridurre la qualità di shader e texture o ad accettare il compromesso di abbassare la risoluzione e adeguarsi agli artefatti tipici dello scaling. E si continuerebbe a poter godere dignitosamente dei film in alta risoluzione, magari arrivando alla fine del primo tempo senza ricorrere alla presa di corrente. Certo, la scritta Full HD sul display attira molti potenziali acquirenti: ma come reagiranno questi ultimi realizzando che, nonostante i proclami, i giochi non girano al meglio?

E viene anche da chiedersi se i giocatori non sarebbero felici, oltre che di migliorare l'esperienza di gioco, anche di risparmiare qualcosa sull'acquisto: display del tipo proposto da MSI e Asus incidono non poco sul prezzo finale del computer.

Gli enormi schermi Full HD dei recenti portatili sono spettacolari da vedere, ma mettono a dura prova la potenza di calcolo della GPU.

MSI GT7350

Produttore: MSI
Distributore: MSI
Internet: www.msi-computer.it
Prezzo: € 1.399

Caratteristiche Tecniche
Processore: Turion X2 Ultra ZM-82
RAM: 4 GB
GPU: Radeon 3850M
Display: 17" (1920x1200)
Lettore/Masterizzatore Blu-ray: No

SE sono pochi i grandi produttori a realizzare desktop destinati espressamente ai giocatori, lo stesso non si può dire per i PC portatili.

Nei vari cataloghi è infatti sempre più facile trovare configurazioni di notebook dedicate al gioco, non solo nella componentistica interna, ma anche nel design e nelle funzionalità. MSI, per fare un esempio, dota i suoi portatili dedicati alla fascia "gamer" di un pulsante Turbo, di comodo accesso, alla pressione del quale il computer viene automaticamente overclockato. MSI parla di un incremento fino al 20% della velocità del PC, senza specificare esattamente come operi questo comando.

Armati dell'ottimo software CPU-Z, abbiamo provato a vedere cosa succedeva alla pressione del tasto, notando che viene incrementato il bus di ben 40 MHz (da 200 a 240 MHz, mentre il link HyperTransport passa da 1,6 GHz a 2 GHz). Il tutto senza creare problemi di stabilità o di calore: abbiamo provato a spremerlo a lungo, senza incappare in blocchi di sistema o surriscaldamento. Naturalmente, il computer non rimane fresco come una rosa e tenerlo sulle ginocchia potrebbe rivelarsi, alla lunga, fastidioso in queste condizioni, ma si presuppone che quando si gioca lo si appoggi su un comodo tavolo.

"Premendo il tasto Turbo, il PC viene overclockato"

Anche perché la funzione Turbo è attivabile solo quanto il GT7350 è collegato alla presa di rete: quando viene alimentato a batteria, però, si può sfruttare un altro pulsante, denominato Eco, che permette di selezionare uno dei vari profili di risparmio energetico predefiniti, che comprendono una modalità ufficio, una per le presentazioni, una per il gioco e una per visionare film.

In ogni caso, non aspettatevi miracoli: è vero che la CPU Turion X2 Ultra è stata ottimizzata proprio per ridurre i consumi, ma c'è poco da fare quando la batteria si deve sobbarcare il peso di gestire un gigantesco display da 17 pollici con risoluzione di 1920x1200. Si può ridurre la luminosità quanto si vuole, rallentare il più possibile CPU, VGA e dischi fissi, ma più di un'ora e mezza è difficile pretendere. D'altro canto, il peso del GT7350, nonostante le dimensioni, non è esagerato: 3,5 Kg non sono pochi, e non è certo una piuma da portarsi sui mezzi pubblici, ma considerate le dimensioni e la potenza, non sono nemmeno un'esagerazione. Diciamo che è perfetto come alternativa al desktop per chi non ha molto spazio in casa, o magari, per chi si reca spesso dagli amici per giocare in LAN.

Le specifiche sono di tutto rispetto: la CPU è il Turion X2 Ultra ZM-82, funzionante a 2,2 GHz (ma in grado di spingersi oltre, quando overclockato tramite il tasto Turbo), abbinato a ben 4 GB di RAM DDR2. Il progetto di MSI è basato sulla piattaforma Puma di AMD, di conseguenza la GPU è una Radeon HD 3850, dotata di tutte le peculiarità della controparte da desktop, compresa l'uscita HDMI, che supporta anche l'audio 5.1. Considerate le dimensioni del monitor, non stupisce trovare una tastiera di generose dimensioni, comprensiva anche di tastierino numerico, che è ideale per il gioco.

Pur non potente come alcune soluzioni basate su CPU Intel, il notebook proposto da MSI è in grado di dare parecchie soddisfazioni ai giocatori, e il prezzo è interessante. Bisogna però tenere conto del fatto che, nella maggior parte dei casi, sarà difficile giocare alla risoluzione nativa del display, a meno di scendere a compromessi con i dettagli: la 3850, anche in versione mobile, è infatti un'ottima VGA, ma non abbastanza potente da reggere una risoluzione Full HD con i titoli più recenti, risoluzione in grado di mettere in crisi anche GPU ben più prestanti.

Basterà una pressione del tasto Turbo per spremere un 20% di prestazioni in più dal computer.

Un PC da gioco molto equilibrato, caratterizzato da soluzioni interessanti e venduto a un prezzo aggressivo, nonostante sia equipaggiato con un costoso display Full HD.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

CHIAVI SICURE

16 GB di spazio in una chiavetta lunga pochi centimetri. Una vera comodità, ma che fare se la si perde? Chiunque potrebbe entrare in possesso dei dati e, nel caso la chiavetta USB fosse attaccata al mazzo delle chiavi di casa, tali dati potrebbero essere ancora più pericolosi nelle mani sbagliate. Verbatim propone la USB Business Secure, caratterizzata da una protezione dei dati con chiave AES a 256 bit: se qualcuno vorrà accedere ai vostri dati, dovrà armarsi di supercomputer e tanto tempo. Tanto che, ormai, quei dati saranno probabilmente obsoleti.

IL SECONDO BIG BANG

La tecnologia SLI è piaciuta molto ai giocatori, tanto che, nonostante i costi, sono parecchi gli appassionati che hanno deciso d'investire in due schede video. Certo, non è matura come si vorrebbe e ancora non è supportato il multimonitor. Per poco, fortunatamente: una versione preliminare dei ForceWare 180, testata dal sito **www.vr-zone.com**, attiva infatti l'attesa funzionalità, sebbene ancora in maniera acerba. Aspettiamo con ansia l'uscita ufficiale, per vedere se i piccoli problemi verranno risolti e se, finalmente, i possessori di sistemi SLI potranno dilettarsi con più monitor.

L'ITALIA DEI PILOTI

La nostra penisola ha una grande tradizione motoristica, come ben sa ogni appassionato di automobili. Anche i piloti virtuali del Bel Paese si sanno far valere, come mostrano le classifiche online della simulazione di guida

ASUS G71

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 1.999

Caratteristiche Tecniche

Processore: Intel T9600
RAM: 4 GB
GPU: GeForce 9700M
Display: 17" (1920x1200)
Lettore/Masterizzatore Blu-ray: Sì

I prodotti della serie Republic of Gamers di Asus sono decisamente interessanti e, di solito, dotati di soluzioni innovative. Siamo rimasti positivamente colpiti dalle prime schede madri che si fregiavano del logo RoG, e adesso ci troviamo di fronte a un portatile senza compromessi. Proprio nessun compromesso, potremmo dire, se consideriamo che prestazioni, dimensioni e peso lo avvicinano a un desktop sottile, e che la trasportabilità è ulteriormente ridotta dalla scarsa durata della batteria (che non vi permetterà di allontanarvi più di un'oretta dall'indispensabile presa di corrente).

Non si tratta del compagno ideale per chi si porta il PC avanti e indietro fra casa e università, quindi, ma di un eccellente sostituto al desktop, sia per giocare, sia per un uso multimediale anche spinto, grazie alla presenza di un lettore e masterizzatore Blu-ray e della fondamentale uscita HDMI per collegarlo a una TV HD-Ready o Full HD. Non che guardarsi i film sul suo schermo sia una pessima idea, sia chiaro: il display da 17 pollici è di eccellente qualità (anche se la verniciatura Glare, come al solito, può non piacere), e grazie alla risoluzione di 1920x1200 non vi perderete nemmeno uno dei tanti pixel immagazzinati in un flusso video Full HD.

Sotto l'aspetto ludico, va rimarcato il fatto che la CPU Dual Core T9600 a 2,8 GHz è decisamente un fulmine, e i 4 GB di memoria installati sono sufficienti anche per gestire i giochi più pesanti. La scelta in merito alla GPU è ricaduta su una GeForce

Il portatile è di generose dimensioni, ma risulta molto elegante. Il peso non è uno dei suoi punti di forza.

> "Un computer ben studiato, eccellente per l'uso multimediale"

7900M GT, che è probabilmente il punto debole del sistema: il bus a 128 bit e i soli 32 Stream Processor non la rendono un fulmine, soprattutto alla risoluzione nativa dell'enorme display. Sotto questo profilo, è più equilibrata la proposta di MSI (di cui abbiamo nella pagina precedente), che pur caratterizzata da una CPU meno performante, si appoggia su una scheda video più efficiente.

La cura per il particolare è comunque molto elevata: il computer è dotato di un piccolo e comodo display che è possibile programmare per ottenere varie informazioni (consideratelo un po' come il piccolo schermo della tastiera G15 di Logitech), e include la tecnologia Express Gate presente nelle più recenti schede madri del produttore Taiwanese. Il tocco di un tasto e, invece di Windows, si avvierà una snella versione di Linux residente in una ROM, limitata, ma sufficiente per navigare su Internet e ascoltare musica (oltre a risparmiare la batteria).

Ottima la tastiera, di generose dimensioni e in grado di non farvi rimpiangere quella di un desktop, ed eccellenti le rifiniture, che rendono il G71 piacevole e aggressivo a vedersi, nonostante la mole. Nel caso non lo troviate abbastanza potente per i vostri gusti, potete sempre propendere per le configurazioni più spinte dello stesso computer (più costose), che contemplano CPU quad core, 4 GB di RAM e dischi fissi più veloci, anche se la GPU rimane la medesima. GIOCHI COMPUTER

Dotato di un processore potente, il G71 è in parte frenato dalla GPU, limitata da un bus a soli 128 bit, che rende problematica l'esecuzione di giochi alla risoluzione nativa del display.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

iRacing, che vedono parecchi compatrioti nei primi posti. E non vogliono certo arrivare ultimi i produttori di hardware dedicato, come Manu Factory, azienda romana che da tempo realizza periferiche di guida. Di recente, sono state annunciate alla fiera Motorsport Expotech di Modena le ultime novità, che comprendono un freno a mano e una pedaliera idraulica (per meglio simulare il freno). Chi ha potuto provarli, ne è rimasto entusiasta. Gli altri, non hanno che da controllare il sito **www.manu-factory.it** per aggiornamenti, oltre ad attendere il test su GMC.

EEE BOX: INARRESTABILE!

Dopo il successo degli Eee PC, minuscoli ed economici notebook copiati ormai da tutti i produttori, Asus ha deciso di applicare lo stesso concetto anche ai desktop. Ecco nascere lo Eee Box, una scatoletta larga 22 cm, profonda 18 cm e alta circa 2,5 cm. È basato su CPU Atom di Intel, funzionante a 1,6 GHz, 1 GB di RAM e un disco fisso da 80 GB. La connettività è garantita sia dal connettore RJ 45, sia dal supporto al Wi-FI (802.11n). Eee Box non è un mostro di potenza, e difficilmente ci farete girare *Crysis* o potrete guardarci fluidamente filmati in HD, ma per 250 euro non si può avere tutto. Con 20 euro in più, si porta a casa il modello con hard disk da 160 GB. Naturalmente, è necessario un monitor, dato che nel prezzo non è compreso.

PLANTRONICS GAMECOM777

- **Produttore:** Plantronics
- **Distributore:** Plantronics
- **Internet:** www.plantronics.com
- **Prezzo:** € 79

DA un po' di tempo, i produttori di sistemi audio per PC hanno rallentato la realizzazione di sistemi di casse dedicati ai giocatori.

Il mercato è infatti sommerso da sistemi 2.1, ma chi cerca un 5.1 (per non parlare di un 7.1) deve puntare l'attenzione su prodotti dei precedenti listini. Di contro, le cuffie da giocatore sembrano vivere un momento particolarmente felice e anche aziende solitamente orientate verso un'utenza professionale stanno inserendo nei propri cataloghi dei modelli in grado di soddisfare le esigenze dei giocatori.

Plantronics ha recentemente lanciato le Gamecom777. Si tratta di cuffie con microfono, perfette per il team speak, che promettono anche di offrire il senso di tridimensionalità, come dimostra il logo Dolby in bella mostra. Per sfruttare tale funzionalità, sarà necessario collegare le Gamecom777 tramite l'adattatore fornito nella confezione a una presa USB del computer: verrà automaticamente esclusa la scheda audio predefinita e come interfaccia sonora sarà sfruttata la circuiteria inserita nel piccolo adattatore USB. A questo punto, basterà la pressione di un tasto sulla periferica per decidere se godersi musica ed effetti sonori nel buon vecchio stereo, oppure tentare di simulare il multicanale.

Lodevole l'idea, sebbene non nuova (da tempo esistono cuffie 5.1, pur basate su differenti tecnologie). È, però, l'implementazione a non farci impazzire.

> "Trattano i segnali stereo simulando la tridimensionalità"

Al contrario delle cuffie certificate Dolby Headphones, che sfruttano come ingresso un segnale multicanale (poi trattato con particolari algoritmi che simulano la direzionalità anche con due soli auricolari), le Gamecom777 accettano solo segnali stereo, che in seguito elaborano in modo da simulare la tridimensionalità. Il principio è, insomma, quello del Dolby Pro Logic. Peccato che, a nostro avviso, questo approccio si sposi male con i giochi e sia decisamente inferiore alle soluzioni proposte da aziende come Creative o Asus nelle loro schede audio. Queste ultime, infatti, sono in grado di renderizzare l'audio in 5.1 e poi adattarlo alle cuffie simulando la tridimensionalità, mentre la proposta di Plantronics perde tutte le informazioni sulla posizione dei suoni, e se le "inventa" (tramite operazioni matriciali), con un risultato nettamente inferiore.

Al di là di questo, le cuffie sono di buona qualità e offrono un suono piacevole e corposo, garantendo anche bassi più che dignitosi. Fortunatamente, è possibile collegarle direttamente alla propria scheda audio, senza passare per l'adattatore USB, soluzione che ci sentiamo di consigliare, anche in virtù delle maggiori frequenze di campionamento gestibili. La scheda USB offerta con le Plantronics, infatti, è limitata a un massimo di 48 KHz con parole di 16 bit, contro i 24/96 e oltre raggiungibili anche dalle economiche interfacce audio presenti su ogni motherboard (che, in certi casi, supportano anche algoritmi di spazializzazione dedicati all'ascolto in cuffia, non differenti da quelli implementati nelle 777). Il nostro consiglio è di orientarsi verso il modello inferiore, le 377: identiche in tutto e per tutto, ma prive dell'adattatore USB e, di conseguenza, più economiche.

Gli enormi padiglioni sono comodissimi da calzare.

GIOCHI COMPUTER

Buona la qualità delle cuffie, ma la scheda audio USB fornita a corredo non garantisce il meglio della tridimensionalità nei videogiochi, soprattutto se comparata alle soluzioni di chip audio come X-FI e AV100/200.

7½

S3 E GPGPU

ATI ne parla da una vita e solo di recente NVIDIA ha fatto qualche passo avanti nel concetto di GPGPU (General Purpouse GPU), rendendo disponibile la tecnologia CUDA, che permette di far pesare alcuni calcoli sulla scheda video e non sulla CPU, velocizzando l'esecuzione di determinati programmi. S3 non sta a guardare e ha lanciato S3fotopro, un programma che dovrebbe migliorare la qualità delle tipiche immagini da macchina digitale aumentando il contrasto e il microdettaglio. Per funzionare, è necessario dotarsi di una GPU della serie Chrome 400. S3 ha dichiarato che questo è solo il primo passo e che, in futuro, ha intenzione di estendere i campi di utilizzo, proprio come sta facendo NVIDIA.

NUOVI NAS DA D-LINK

Da quando il Wi-Fi e reti domestiche si sono diffusi in ogni abitazione, abbiamo visto una massiccia produzione di hard disk di rete, fondamentali per condividere documenti e informazioni su tutti i PC della casa. Il problema di queste soluzioni è che, solitamente, supportano un massimo di due dischi, con tutti i limiti di spazio e sicurezza dati che ne conseguono. D-Link ha annunciato il DNS-343, hard disk di rete in grado di contenere fino a quattro dischi fissi e di supportare le principali modalità RAID, comprese le fondamentali 5 e JBOD. Non manca un display OLED, che fornisce informazioni vitali sul funzionamento dell'unità, mentre la connettività sarà basata sul protocollo Gigabit Ethernet. Sarà disponibile entro la fine del 2008.

DISPLAY DA CINEMA

Apple ha presentato il suo nuovo monitor, il LED Cinema Display. Si tratta di un'unità da 24 pollici di diagonale, con rapporto 16:10

ROCCAT KONE

Produttore: Roccat
Distributore: Roccat
Internet: www.roccat.org
Prezzo: € 69,99

ROCCAT è una ditta recentemente affacciatasi nel mercato delle periferiche dedicate ai giocatori.

Nel listino sono attualmente presenti solo un mouse, una tastiera e un paio di mousepad, tutti studiati per soddisfare le esigenze del giocatore, sia in termini di performance, sia per quanto concerne l'estetica, decisamente aggressiva e colorata da vari LED.

In questa sede, analizziamo il Kone, che sulla carta sembrerebbe essere il miglior mouse mai realizzato: ben 3.200 DPI di risoluzione, poll rate di 1.000 Hz, 10 pulsanti programmabili, pesi intercambiabili e la misteriosa tecnologia TCU. Dietro questa sigla (Tracking Control Unit) si nasconde una tecnologia che permette di calibrare il sensore laser secondo la superficie su cui lo si utilizza. Tramite il pannello di controllo dei driver, si preme un pulsante, si attendono 5 secondi e il mouse si sarà tarato alla perfezione per il particolare tappetino utilizzato. Il vantaggio principale è un lift-off ridotto (la distanza dal piano di appoggio a cui il mouse smette di registrare il movimento), a tutto vantaggio dei giocatori (soprattutto quelli di *CounterStrike*) che si esibiscono in ampie "rullate" con il mouse.

Le opzioni dei driver non si limitano a questo, e permettono di impostare nei dettagli i parametri come la sensibilità sull'asse orizzontale e verticale, la velocità di scorrimento della rotella, la creazione di macro e la programmazione dei pulsanti. Non mancano una serie di funzioni inutili a fini ludici, ma parecchio divertenti, come la possibilità di impostare il colore di ciascuno dei cinque led presenti sulla periferica, adattando il Kone a gusti e umore del giocatore, o addirittura trasformandolo in un moderno caleidoscopio: miracoli del software a corredo.

L'ergonomia del mouse è notevole, complice la forma ben studiata, e il numero elevato di pulsanti programmabili, nonché la possibilità di zavorrarlo in pochi istanti lo faranno apprezzare agli utenti più smaliziati. Durante le sessioni di gioco, abbiamo trovato il Kone impeccabile: sempre preciso e veloce, senza alcuna esitazione grazie all'elevata sensibilità, risulta perfetto per ogni tipo di partita.

■ Le immagini non permettono di apprezzare al meglio i colori dei led, che possono essere cambiati e programmati a piacimento.

> "Sempre preciso e veloce, senza alcuna esitazione"

Il miglior mouse sulla piazza? Difficile dirlo, anche perché, indipendentemente dall'eccellente qualità del sensore, la comodità è un parametro molto soggettivo. Di sicuro, si tratta di uno dei migliori prodotti che ci sono passati per le mani, insieme al Sidewinder di Microsoft e ai recenti esemplari proposti da Razer. Il Kone si aggiudica sicuramente il trofeo del mouse più bello da vedere e, insieme a Razer, si divide la palma per il miglior software di gestione, grazie alla completezza e configurabilità del panello dei driver.

Naturalmente, non dovrete reinstallare il software sui vari computer cui il Konbe verrà collegato: come tutti i recenti mouse, include anche questo include una piccola memoria su cui salvare fino a cinque differenti configurazioni, richiamabili tramite la pressione di un tasto. L'unico svantaggio di usarlo senza installare i driver è l'impossibilità di attivare la tecnologia TCU, ma il problema è risolvibile alla radice portando con sé anche il mousepad su cui è stata tarata la periferica.

Se avete intenzione di provarlo, vi consigliamo di dedicargli una porta USB, cui non andranno collegate altre periferiche: in caso contrario, potreste incontrare problemi – nel nostro caso, il sensore si rifiutava di funzionare, sebbene i tasti rispondessero ai comandi.

Un mouse comodo da utilizzare e caratterizzato da un'eccellente tecnologia e molto preciso. Rappresenta un'ottima alternativa a periferiche più blasonate e conosciute.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

e risoluzione di 1920x1200. Integra una piccola videocamera, delle casse stereo e uno hub USB, ma l'aspetto più intrigante è la retroilluminazione a LED, che rende il Cinema Display magnifico da vedere. I fanatici della tecnologia saranno felici di sapere che supporta anche la recente interfaccia Display Port, standard antagonista di HDMI. Purtroppo, la felicità di molti è destinata a tramutarsi in tristezza: il prezzo di 840 euro non è particolarmente competitivo, sebbene giustificato dalle scelte tecnologiche e dall'eccellente qualità.

CHIPSET GEFORCE

Si chiamano GeForce 9400 e 9300 i nuovi chipset di NVIDIA dedicati ai processori Core 2. La decisione di non utilizzare il nome nForce è stata presa per enfatizzare le buone potenzialità grafiche delle nuove piattaforme, che in un singolo chip includono 16 stream processor di classe 4.0 rispettivamente operanti

MSI P45D3 PLATINUM

Produttore: MSI	
Distributore: MSI	
Internet: www.msi-computer.it	
Prezzo: € 169	

Caratteristiche Tecniche
Slot: LGA775
RAM: DDR3
RAID: 0, 1, 0+1, 5
Crossfire: Sì
SATA: 8
E-SATA: Sì
Slot PCI: 2
Slot PCI-E 16x: 2
Slot PCI-E 1x: 2

SE si paragonano una scheda madre recente e una di qualche anno fa, c'è una differenza che salta immediatamente all'occhio: non c'è più la ventolina sul chipset.

Il vecchio e rumoroso sistema di raffreddamento è stato sostituito da soluzioni più efficienti e silenziose. Nella maggior parte dei casi, si tratta di piccoli dissipatori passivi posizionati sulle parti roventi della motherboard, ma sugli esemplari migliori si trova un complesso sistema di heatpipe che ricopre tutte le componenti principali. Nel caso di MSI, tale sistema è chiamato Cinco Pipe, basato su cinque heatpipe e relativi dissipatori in rame, che si occupano di tenere freschi Northbridge, Southbridge e mosfet.
La P45D3 Platinum include tutto ciò che uno "smanettone" potrebbe desiderare in termini di connettività: supporto a tutte le CPU Intel, due slot PCI-Express 16x (con supporto CrossFire), due PCI-E 1x e altrettanti PCI. Sono presenti 8 porte SATA e un connettore E-Sata. Peccato che la disposizione sia ben lungi dall'essere ideale: installando una scheda video di fascia alta (come una 4870X2 o una 9800 GTX) vengono coperti due dei connettori SATA, mentre quello di alimentazione è molto vicino a uno degli slot per le memorie, rendendo impossibile il posizionamento di alcuni moduli di memoria dotati di dissipatore. Si tratta di pecche grossolane che stonano con la cura riposta nel sistema di raffreddamento e nella selezione delle componenti, fra le migliori sul mercato.

> "Peccato per la disposizione poco felice di alcuni connettori"

Il chip di rete è il Realtek RTL8111C, in grado di supportare a pieno il protocollo Gigabit Ethernet, grazie alla connessione tramite PCI-Express (in molte schede madri, il chip di rete è connesso tramite PCI, che impedisce di raggiungere prestazioni ottimali). L'audio è affidato al diffuso Realtek ALC888, che supporta il DTS Interactive e le specifiche HD-Audio. Per le memorie, MSI si è voluta affidare alle DD3 (ma esiste anche una versione DDR2, per chi preferisce). Il controller SATA, infine, supporta praticamente tutte le modalità RAID (compresa la 5).

Il pannello del BIOS è ricco di opzioni, molte delle quali probabilmente risulteranno sconosciute ai più. La maggior parte di esse è comunque accessibile anche direttamente dal sistema operativo e, ovviamente, modificabile in tempo reale. Una voce permette anche di decidere se applicare le modifiche direttamente dal BIOS oppure di eseguire il boot normalmente, per poi attivare i tweak solo dopo che è partito il sistema operativo.

Esistono una serie di profili che risulteranno comodi ai neofiti, mentre i più impallinati probabilmente si diletteranno a sperimentare con le tantissime voci. Dai nostri test, questa è una delle motherboard più predisposte all'overclock che abbiamo avuto fra le mani, a patto di aver voglia di impazzire con svariati esperimenti sino a trovare il perfetto equilibrio fra i vari parametri. MSI ha svolto un ottimo lavoro con la P45D3: peccato solo per la disposizione poco felice di alcuni connettori, soprattutto di quello dell'alimentazione, che non mancherà di far disperare i possessori di DDR3 dotate di dissipatori, tanto amate dagli overclocker.

I produttori di schede madri si sbizzarriscono in sistemi di raffreddamento efficienti e, allo stesso tempo, piacevoli da vedere.

Una scheda madre da sogno, dotata di ogni tecnologia che un appassionato può desiderare. La disposizione infelice delle componenti sul circuito stampato, però, lascia un po' perplessi.

8½

a 1,4 o 1,2 GHz. Corredano il nucleo grafico 20 canali PCI-E che, su alcune motherboard, permetteranno l'applicazione dell'Hybrid SLI, o lo spegnimento della VGA nei momenti di minor lavoro del comparto grafico. Oltre a un'eccellente accelerazione dei video in formato H.264, le GeForce 9400 e 9500 offrono prestazioni 3D comparabili a quelle delle schede GeForce 8500, ovvero quasi triple rispetto al chipset G45 di Intel.

CASE SCHELETRICO

A distanza di qualche mese dalla presentazione, il case Skeleton di Antec ha raggiunto gli scaffali dei negozi. A rendere il prodotto interessante è la struttura aperta, composta da uno scomparto pronto ad accogliere l'alimentatore, 2 hard disk e 2 unità da 5,25 pollici, e un ripiano per motherboard ATX, MicroATX e Mini-ITX. A sormontare il tutto, una ventola da 250 millimetri munita di regolatore della velocità. Lo Skeleton ha il difetto di non fermare le radiazioni elettromagnetiche (di conseguenza, è bene non sistemarlo nelle immediate vicinanze del monitor), ma ha il pregio di facilitare al massimo le operazioni di upgrade del sistema.

ZOTAC 9600 GT DP

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 154

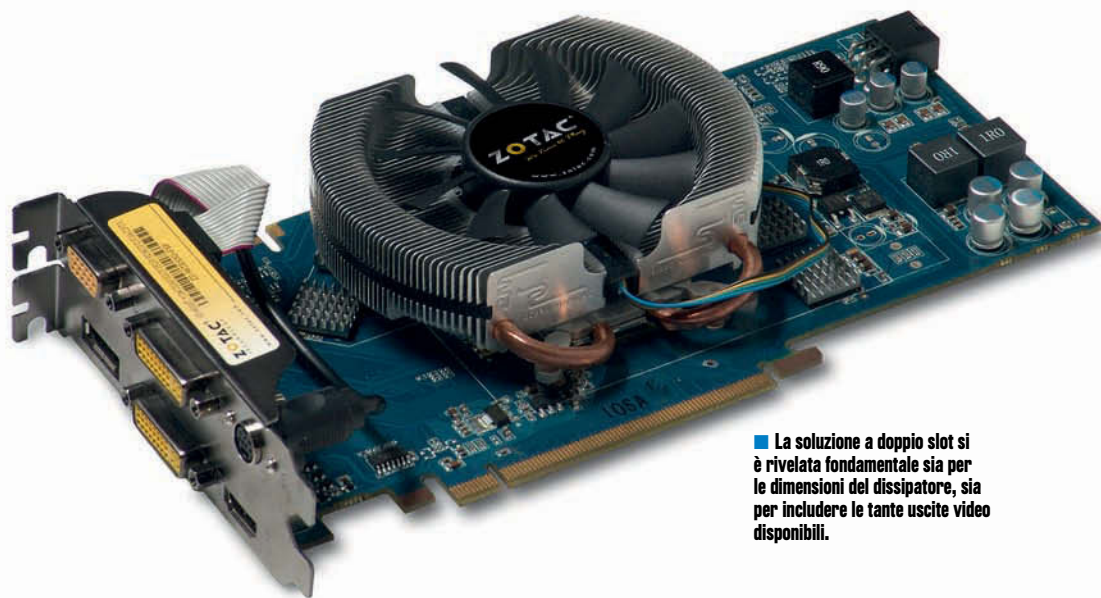
Caratteristiche Tecniche

RAM: 512 MB GDDR3
Frequenza core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1.8 GHz
Frequenza stream processor: 1.650 MHz
Stream Processor: 64
Bus: 256 bit
ROP: 16

La soluzione a doppio slot si è rivelata fondamentale sia per le dimensioni del dissipatore, sia per includere le tante uscite video disponibili.

IL successo delle recenti Radeon 4850 ha costretto NVIDIA a rivedere la propria linea di GPU, modificando i listini dei prezzi e introducendo nuovi modelli in grado di competere nella fascia medio/bassa del mercato.

In alcuni casi, si è trattato solo di prodotti "rimarchiati" venduti a prezzi più aggressivi, come le 9800 GT (a tutti gli effetti identiche alle vecchie 8800 GT); in altri, qualche piccola modifica è stata realizzata. La 9600 è un modello più economico, che strizza l'occhio agli appassionati di Home Theater, ma in grado di gestire fluidamente la maggior parte dei giochi in commercio, pur non potendosi permettere il lusso delle risoluzioni più elevate. La GPU è basata sul chip G94, caratterizzato da un bus a 256 verso i 512 MB di RAM GDDR3 a 1,8 GHz, da una frequenza di lavoro di 650 MHz, 64 stream processor e 16 ROP. Le frequenze di lavoro sono quindi leggermente superiori alle 8800/9800 GT, ma tale vantaggio è in parte vanificato dai soli 64 stream processor, contro i 112 della sorella maggiore. Ciò significa che la 9600 GT è meno adatta a gestire titoli che si appoggiano pesantemente alla sezione di pixel e vertex shader.

La proposta di Zotac, per una volta, si discosta molto dal modello di riferimento di NVIDIA, sia per quanto riguarda il sistema di raffreddamento, sia per la dotazione di connessioni. Il dissipatore è un buon modello a heatpipe, coadiuvato da una ventola di dimensioni leggermente superiori alla norma e decisamente silenziosa. Ciò che più colpisce, però, è la dotazione di porte: non ci sono solo le due uscite DVI, bensì anche un connettore VGA e uno HDMI (accessibile, quindi, senza adattatori), oltre a un rarissimo Display Port, un nuovo standard che si pone in concorrenza con HDMI. Supporta,

> "È presente un raro connettore Display Port"

infatti, risoluzioni sino a 2560x1600, oltre alla protezione HDCP fondamentale per la visione di contenuti protetti (come quelli immagazzinati nei film su Blu-ray). Attualmente, sono disponibili alcuni – costosissimi – modelli di Dell compatibili con Display Port, ma nel 2009 la lista è destinata ad aumentare. Non manca la possibilità di collegare la scheda anche via Component, S-Video e composito, peculiarità che di fatto rende la proposta di Zotac una delle VGA più versatili sul mercato. Bisogna considerare, però, che il supporto Display Port, pur encomiabile, allo stato attuale non è granché utile, principalmente a causa dei pochi display che lo supportano, al contrario di HDMI che invece ha preso piede non solo sugli HDTV, ma anche su numerosi monitor per PC.

Per quanto concerne le prestazioni, sono quelle che si attendono da una VGA di questa fascia di prezzo: la Zotac 9600 GT DP risulta molto competitiva nei confronti delle 3850, pur non reggendo il confronto con le 3870, che risultano leggermente più veloci nella maggior parte dei test, pur se vendute a una cifra simile. Il chip, insomma, non è il più veloce nella sua fascia di prezzo, ma la particolare implementazione di Zotac rende questa scheda interessante, principalmente per il sistema di raffreddamento silenzioso, la predisposizione all'overclock e la presenza di ogni uscita video esistente.

Il corredo software è composto dal gioco *LOST*, purtroppo non particolarmente allettante. Considerata la scheda, forse sarebbe stato più utile un software come PowerDVD, per sfruttare da subito le velleità multimediali della scheda, che supporta l'ultima incarnazione della tecnologia PureVideo, per accelerare tramite la GPU la decodifica dei flussi H.264, VC-1 e MPEG 2.

GIOCHI COMPUTER

La più versatile delle VGA provate su GMC. La potenza non è mostruosa, ma ciò che perde nella velocità di esecuzione dei videogiochi lo riacquista nel supporto multimediale e nella silenziosità della ventola.

7 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

VENTOLA SOSPESA

Gelid Solutions, un nuovo nome nel settore del raffreddamento per CPU, ha presentato un dissipatore sospeso sopra il processore. Il Silent Spirit è composto da una base metallica da cui partono 4 pompe di calore sorreggenti un radiatore e una ventola da 92 millimetri. Tale design offre il doppio vantaggio di raffreddare i mosfet circondanti il socket e di ridurre le vibrazioni, in parte disperse dalle pompe di calore, ma rende il prodotto poco adatto ai case più angusti. Di dimensioni notevoli è anche il nuovo V14Pro di Thermaltake, un doppio ventaglio di 49 lamelle di rame in cui trova posto una ventola da 140 mm e 1.600 RPM, proposto ai possessori di case con finestra che apprezzano LED e forme particolari.

SETTIMO WINDOWS

Microsoft ha confermato che il sistema operativo noto oggi con il nome temporaneo di Windows 7 si chiamerà... Windows 7. Il colosso del software ha infatti deciso di mantenere il nome utilizzato per l'attuale beta, che dovrebbe succedere a Vista nel tardo 2009. Il nucleo centrale di 7 sarà il medesimo di Vista, ma Microsoft lavorerà su tutti i fronti dell'interfaccia, in cui troverà posto anche il multi touch. Ed è proprio per assecondare questa caratteristica che Hewlett Packard è già al lavoro su alcuni notebook muniti di schermi touch screen. Secondo il produttore americano, questo tipo di portatili dovrebbe godere di una vera e propria esplosione con l'arrivo del nuovo sistema operativo.

N78

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Produttore: Nokia
Internet: www.nokia.it
Prezzo: € 399

LA panoramica di GMC sui telefonini compatibili N-Gage continua. Terminata la "prima serie", è ora tempo di dare un'occhiata ai terminali cui, un paio di mesi fa, abbiamo fatto cenno su queste stesse pagine. Prepariamoci perciò a conoscere il "nuovo" N78.

Di tutti i terminali N-Gage della serie N (ricordiamo che anche un telefono della serie XpressMusic è ora compatibile con la piattaforma), l'N78 è certamente quello più economico. Pur non avendo un costo proprio abbordabilissimo, questo nuovo telefonino di Nokia propone certamente il miglior rapporto qualità/prezzo della serie, considerata la dotazione standard di cui è fornito, comprendente un GPS incorporato, una radio FM e un ottimo lettore musicale, oltre a una fotocamera da 3,2 megapixel, con autofocus, zoom digitale e flash. Compatto e piuttosto robusto, l'N78 è un candybar dotato di un buon display da 2,4 pollici, con una risoluzione di 320x240 e 16 milioni di colori. La memoria interna non è molto ampia (solo 70 MB), ma la confezione di vendita originale comprende una scheda MicroSD da ben 2 GB, più che soddisfacente per un'utenza media. Ottima anche la batteria: è la stessa dell'N95 (da 1.200 mAh) di cui ci eravamo lamentati sul numero scorso parlando dell'N95 8 GB, ma l'N78 ha un consumo di gran lunga inferiore e una carica completa, considerato un uso standard, riesce a offrire un'autonomia di più di due giorni. Il jog dial dell'N78 sembrerebbe identico a quello del "fratello maggiore" N81, ma l'apparenza inganna, perché il nuovo controller dispone di una sensibilità "touch" che permette di utilizzarlo come una rotellina virtuale, sullo stile di quella degli iPod. È invece totalmente da dimenticare, ed è certamente il più grande difetto dell'N78, il pessimo tastierino numerico costituito da un'unica maschera di plastica senza alcuna separazione o rilievo. I tasti non sono distinguibili al tocco e, in presenza di forte luce ambientale, nemmeno a occhio nudo. E questo, per un telefono da gioco, è un peccato su cui non possiamo sorvolare.

Non sarebbe male, se non fosse per l'improponibile tastiera "senza tasti" che lo rende difficile da utilizzare per i giochi.

6½

- Ottima autonomia
- Ideale per il gaming
- È un po' troppo costoso
- Pessima tastiera

Provato

DIRK DAGGER AND THE FALLEN IDOL

Ogni piattaforma ha la propria "killer application", ovvero un gioco che, da solo, ne giustifica l'acquisto: Xbox aveva *Halo* e i suoi seguiti, PlayStation la serie di *Metal Gear Solid*, Nintendo ha i vari capitoli di *Super Mario*. Il "vecchio" N-Gage non faceva eccezione, grazie ai due straordinari capitoli della serie *Pathway To Glory*, eccellenti giochi strategici a turni sulla Seconda Guerra Mondiale. Sinora, da questo punto di vista, la nuova piattaforma N-Gage aveva deluso un po': qualche riuscito remake, qualche titolo carino qua e là, ma nulla di veramente imperdibile. Da oggi, però, la musica cambia e anche il nuovo N-Gage può vantare la sua killer application. Il gioco si chiama *Dirk Dagger and The Fallen Idol* ed è un'irresistibile avventura punta e clicca sullo stile delle vecchie produzioni della Lucas, come *Maniac Mansion*, *Monkey Island* o *Sam & Max*. Chiara rivisitazione in chiave parodistica dei grandi polizieschi noir degli Anni '50 (il titolo stesso sembra scimmiottare "Il mistero del falco", vecchio cult movie con Humphrey Bogart), il gioco (tradotto in modo esemplare, sia nei dialoghi, sia nei testi dei vari menu di gioco) è un'avventura totalmente demenziale, che mette i giocatori nei panni di un anonimo detective privato (Dirk Dagger) impegnato a risolvere il caso del furto di un preziosissimo, antico manufatto e dell'assassino dell'amico e collega Harry Cannon. Oltre a essere un'avventura esilarante, piena d'ironia, doppi sensi e citazioni di celebri film e videogiochi, *Dirk Dagger and The Fallen Idol* contiene tanti minigiochi (tra cui combattimenti, abilità e guida) con cui gli "investigatori" saranno chiamati a confrontarsi. Unico neo: la longevità, forse non elevatissima, ma considerato il costo del gioco e la qualità eccelsa di questo autentico mini-capolavoro, vale la pena comprarsi un telefono N-Gage anche solo per giocare a *Dirk Dagger*. Provatelo gratuitamente online su www.dirkdagger.com. Non ve ne pentirete.

Produttore:	Nokia
Prezzo:	€ 7
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.dirkdagger.com

Un'eccellente avventura dalla trama demenziale e una parodia esilarante del cinema noir degli Anni '50.

8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

QUATTRO CHIACCHIERE CON CESC FÀBREGAS

È il nuovo testimonial della serie *Real Football*, la saga di giochi di calcio prodotta, da anni, da Gameloft. È Cesc Fàbregas, il simpatico e giovane centrocampista dell'Arsenal e dell'attuale nazionale spagnola, lo stesso giocatore che è stato il responsabile diretto della nostra eliminazione agli ultimi europei: suo, infatti, il rigore decisivo nel quarto di finale con la Spagna. Succede, nel ruolo spinoso di testimonial della serie, a Fabio Cannavaro, per il quale ha dichiarato di provare profonda stima e simpatia. Noi lo abbiamo incontrato il mese scorso a Londra, in uno dei nightclub più famosi ed esclusivi della capitale britannica, il Paper Club, in occasione del lancio del nuovo capitolo della serie. Il cambio di testimonial di *Real Football* coincide con un'altra svolta da parte di Gameloft: per la prima volta nella sua storia, infatti, il produttore francese ha sviluppato e distribuito autonomamente un titolo in maniera simultanea per telefonino, per iPhone (*Real Football 2009* è il primo gioco Gameloft per il cellulare di Apple) e, udite udite, per Nintendo DS. Noi abbiamo testato tutte e tre le versioni (e sul prossimo numero dovreste poter leggere la recensione di quella per Nokia N81, particolarmente ben riuscita) e, sebbene l'incarnazione DS risulti assolutamente al di sopra delle aspettative (trattandosi di un titolo d'esordio), in grado di rivaleggiare alla pari con quella per il portatile Nintendo di *FIFA 09*, una certa perplessità ci ha lasciato il test della versione per iPhone: confermando i nostri dubbi già esposti da tempo (due numeri fa) sull'effettiva qualità del telefono Apple come piattaforma videoludica, la tastiera virtuale utilizzata dal suo touch screen si rivela assolutamente inadatta a supportare giochi d'azione o sportivi, in cui la necessità di disporre una tastiera vera, percepibile al tocco delle dita, appare imprescindibile.

Il Sistema GIUSTO

In attesa dei debuttanti Core i7, una nuova scheda madre X48 di DFI trova posto nella configurazione più costosa, sgomitando a colpi di efficiente overclock. Il kit audio 7.1 che ha accompagnato per anni il Sistema medio cede il passo a un 5.1 di più recente concezione, sacrificando due canali in favore di una maggiore fedeltà alle tracce HD.

MOMENTO DI RIFLESSIONE

Non era mai accaduto, nella storia moderna dei giochi per PC, che i titoli più recenti potessero essere eseguiti al più elevato livello di dettaglio utilizzando schede video di fascia media. Se si esclude *Crysis Warhead*, pare che gli sviluppatori di giochi per PC siano meno impegnati nell'inseguimento delle risorse hardware. Tale novità, cui hanno contribuito le conversioni da console, la crescita dei costi di sviluppo e una congiuntura economica non proprio esaltante, è però ben lungi dall'essere negativa: il suo risultato è che, investendo una cifra ragionevole nello stesso PC con cui si studia e lavora, è possibile godersi gli ultimi motori 3D in alta risoluzione, senza compromessi e senza dover spendere interi stipendi in configurazioni SLI, in processori raffreddati a liquido e, forse, in una piccola schiera di console.

▼ PROCESSORE

■ SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9770 € 1250
Socket 775, 3,2 GHz, quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.600 MHz – 64 bit

■ SISTEMA MEDIO: Core 2 E8600 € 220
Socket 775 – 3,33 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

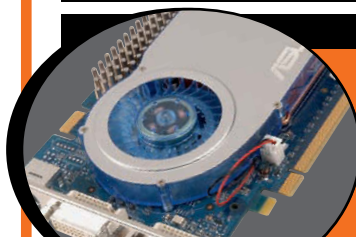
■ SISTEMA BASE: Core 2 E8400 € 130
Socket 775 – 3,00 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I quattro core del Sistema ideale, lanciati al di sopra dei 3 GHz e accompagnati da ben 12 Mb di cache, sono pronti a "macinare" senza indugio i calcoli di qualsiasi motore fisico, facendo del multitasking spinto il proprio punto di forza. I due sistemi più economici sono ancora legati ai dual core, ma eseguono tutti i giochi odierni con estrema efficienza.

▼ SCHEDA VIDEO

■ SISTEMA IDEALE: Radeon 4870 X2 € 440
750 MHz core – 2 GB GDDR5 3,6 GHz – bus 512 bit (2x256) – 1600 (800x2) shader 4.1

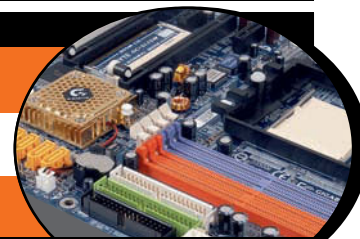
■ SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 220
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

Due GPU operanti sulla medesima scheda, caratterizzata anche da 2 GB di GDDR5, animano le prestazioni 3D del Sistema ideale, che può permettersi di eseguire tutti gli ultimi giochi alle più alte risoluzioni. I Radeon delle configurazioni più economiche non sono comunque da meno: supportano tutti i più recenti effetti di rendering e risultano adeguati alle risoluzioni dei pannelli da 22 e 24 pollici.

▼ SCHEDA MADRE

■ SISTEMA IDEALE: DFI UT X48-T3R € 240
Intel X48 – socket 775 – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 4x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

Le due configurazioni più costose supportano il CrossFire di ATI, ma solo la scheda madre del Sistema ideale offre 32 canali PCI-E alle due VGA, distinguendosi dai modelli più economici anche grazie al supporto delle DDR3 . La Asus e la AsRock non sono da meno sul piano della versatilità, assicurando il corretto funzionamento di tutti i Core 2 a 45 nm con FSB a 1.600 MHz.

▼ MEMORIA RAM

■ SISTEMA IDEALE: 4 GB OCZ PC3 16000 Platinum XTC € 310
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-28 a 2000 MHz – 1,8v

■ SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC – 8500 € 100
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2,2v

■ SISTEMA BASE: 2 GB Geil Ultra CL4 € 45
2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,2v – Dissipatore Metallico

Le DDR3 con frequenza 2 GHz sono le compagne ideali dei quad core più affamati di dati, e lo rimarranno fino all'arrivo delle prime piattaforme munite di triplo canale di comunicazione con le memorie. Le DDR2 rimangono, invece, più che adeguate ai dual core, soprattutto visti i loro ottimi prezzi, che permettono al Sistema ideale di abbattere la barriera dei 2 GB, a tutto vantaggio degli OS a 64 bit.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 240**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140**
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate DiamondMax 22 750 GB GB € 110**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 70**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.188 (limite 5.600)	€ 1.500 (limite 2.200)	€ 875 (limite 1.200)

FEDELTÀ ESTREMA

La definizione raggiungibile dalle migliori schede audio ha avvicinato le potenzialità sonore dei PC a quelle dei più costosi sistemi Hi-Fi. Ecco tre cuffie, prive di microfono, adatte a soddisfare le esigenze di chi accomuna audiofilia e passione per i videogiochi.

DENON AH-D5000
€ 550

Un telaio di magnesio sorreggente due coni in microfibra con magnete al neodimio, per una cuffia che arriva a sfruttare del vero legno per esaltare, senza snaturarle, le note più basse. Il risultato è un prodotto da sogno capace di avvicinarsi ai 20 Hz, applaudito dagli audiofili che non possono permettersi speaker da migliaia di euro.
www.denon.com

Ultrasone HFI-780
€ 250

Disegnate specificatamente per i giochi e la riproduzione di Blu-ray e DVD le HFI-780 utilizzano dei coni fuori asse rispetto alle orecchie, producendo un effetto di spazialità che ben si abbina al 3D virtuale prodotto da molte schede audio. Completano il tutto dei bassi particolarmente robusti.
www.ultrasone.com

Sennheiser HD 515
€ 90

Particolarmente leggere e confortevoli, possono essere indossate senza fatica per molte ore. Offrono un buon isolamento acustico e una fedeltà di riproduzione che non ha molti rivali in questa fascia di prezzo.
www.sennheiser.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

CREATIVITÀ AL POTERE

Chi alterna le sessioni evolutive di Spore a quelle adrenaliniche di *TrackMania United Forever*, navigando tra centinaia di pianeti differenti e correndo su piste tanto folli quanto varie gode, senza sforzo alcuno, di una risorsa potenzialmente inesauribile: la passione degli altri giocatori. Fondere in modo trasparente le creazioni di chi ha speso ore e ore sullo stesso gioco è una recente consuetudine che entusiasma il sottoscritto, spronandolo a risolvere con maggior impegno i problemi hardware dei lettori. Tutti, nessuno escluso, ha diritto ad un posto nella nuova rivoluzione.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

Gli ultimi episodi di *Half-Life 2* possono essere ostacolati da una dll traditrice.

EPISODI INTERROTTI

Durante l'installazione di *Half-Life 2 Episode 2* mi compare l'errore Microsoft Visual C++ Runtime Library, This application has requested the Runtime to terminate it in an unusual way. Inoltre da quando ho effettuato l'upgrade della scheda video, passando da un Radeon X1950 a un HD 3850, non mi parte più *Gothic 3*.

Simone P.

Il messaggio di errore riportato interessa non soltanto gli episodi di *Half Life 2* da te acquistati ma tutti titoli basati sul motore Source. Alla base del problema c'è una .dll datata e perfidamente inserita dalla libreria C++ di Microsoft in questione. Non a caso l'azienda di Redmond ha prodotto una hotfix (una patch specifica) disponibile all'indirizzo **http://support.microsoft.com/kb/884538**. Se dopo la sua applicazione il problema continuerà a persistere, quello che dovrai fare è raggiungere la cartella Windows\System32 e cancellare o rinominare il minuscolo file Engine.dll, costringendo il gioco ad utilizzare l'omonimo più recente presente nella cartella di Steam. Sarebbe utile conoscere più specificatamente l'errore che ti impedisce di avviare *Gothic 3* ma , rimanendo sul generico, non posso che consigliarti di installare la patch 1.12 ufficiale e poi provare ad applicare una delle tante correzioni prodotte dalla patch community, ben raggruppate nel forum raggiungibile all'indirizzo http://forum.jowood.com/forumdisplay.php?f=661.
Attualmente i volenterosi sviluppatori stanno completando la patch 1.7, che ha le sue radici nella 1.12 ufficiale, ma concentra la sua azione sui bug del gameplay e su i lunghi tempi di caricamento dei livelli.

DOMINAZIONE LATENTE

Le mie RAM Corsair Dominator PC8888 non solo non riescono a raggiungere la frequenza nominale di 1111 MHz,

Oltre alle patch ufficiali, il problematico *Gothic 3* gode di molte correzioni approntate da alcuni volenterosi utenti.

ma si rifiutano di superare il memory test in fase di boot anche quando le sincronizzo con il front side bus a 1066 MHz del mio Core 2 6600.

Fabio

NVIDIA ha fatto molto pubblicità al suo programma SLI ready, riguardante i moduli RAM pensati per funzionare perfettamente sulle schede nForce anche in presenza di un deciso overclocking, dimenticando però di informare gli utenti che spesso, per raggiungere le frequenze più elevate, è necessario agire manualmente sul voltaggio delle DIMM. Il codice EPP (Enhanced Performance Profile) presente nel circuito SPD deputato ad informare la motherboard sulle caratteristiche della RAM è infatti spesso privo di indicazioni riguardanti questo aspetto. Le Dominator PC8888 sono tra le DDR2 più esigenti quanto a tensione, e possono funzionare correttamente a 1111 MHz solo portando a 2,4V la voce Memory nel menu **System voltages del BIOS**. Se il problema dovesse persistere non posso che consigliarti di disattivare la modalità SLI e scegliere manualmente la velocità di 1066 MHz, utilizzando una tensione di 2,35V abbinata a valori **tCL**, **tRCD**, **tRP** e **tRAS** pari a 4, 5, 5 e 18. Latenze superiori a quelle proclamate da Corsair. ma in grado di assicurare

Una mela nel PC

Da quando Apple ha abbandonato i processori PowerPC, adottando i più comuni e veloci Core 2 di Intel, la velata possibilità di eseguire il sistema operativo OS X sui normali PC ha stuzzicato la curiosità di molti utenti. Il sistema operativo della mela non brilla quanto a supporto da parte degli sviluppatori di videogiochi, e non offre molto di più rispetto alle tante distribuzioni Linux disponibili, ma vanta alcune applicazioni particolarmente potenti e semplici, nonché una interfaccia grafica generalmente considerata più "elegante" di quella di Vista. L'appetito degli interessati ha oggi una risposta: una piccola chiave USB chiamata EFIX e prodotta da una azienda europea. Grazie ad essa le motherboard basate su chipset Intel della famiglia P45 vengono riconosciute da Leopard, l'ultima versione di OS X, come veri e propri Mac, permettendo una semplicissima installazione. La compatibilità con i chipset meno recenti, come il P35 o il 965P, è ridotta, così come il supporto alle schede audio PCI, ma lo stratagemma funziona, facendo comparire l'interfaccia Aqua laddove fino a poco prima risiedeva Aero. I 169 dollari necessari all'acquisto dell'oggetto, sommati al prezzo dell'OS, scoraggeranno i semplici curiosi, ma gli smanettoni più incalliti non mancheranno di prendere in considerazione l'ennesima riprova di quanto siano versatili i nostri PC.

una perfetta stabilità ai giochi, che nel compromesso perderanno meno di un fotogramma al secondo. In ogni caso dovrai impostare su 2T la voce **Command rate** (come tutti i possessori di moduli a doppia faccia) e su Unlinked l'opzione **FSB – Memory ratio option**, in modo da non influenzare la velocità del processore durante i tuoi esperimenti.

CONNESSIONE AD HOC

Vorrei collegare i due PC di casa tramite Wi-Fi spendendo il meno possibile, per sfidare il mio coinquilino online e per condividere con lui la connessione Internet. È indispensabile l'acquisto di un router e due schede con antenna, come mi dicono tutte le persone da me consultate?

DamnedRiTT

Il router, comprensivo di modem ADSL, è necessario solo se desiderate che i due PC possano accedere ad internet in modo indipendente. Se vi è sufficiente condividere la connessione di uno dei due sistemi, munito magari di modem USB, è possibile creare una rete *ad hoc* tra le due schede senza fare uso di router o access point. Dopo aver installato le due schede e i relativi driver dovrebbe comparire sulla barra del desktop una icona relativa alle connessioni wireless. Selezionandola con il tasto destro comparirà l'opzione **Visualizza reti senza fili disponibili**. Una volta aperta la finestra elencante le reti Wi-Fi rilevate, tra cui compariranno anche quelle gestite dai tuoi vicini, dovrai selezionare la voce cambia impostazioni avanzate, dato che il wizard di Windows non contempla le connessioni ad hoc. Premendo Aggiungi nella scheda **Reti senza fili** potrai attribuire un nome alla tua rete, scegliere le voci **Autenticazione aperta** e **Crittografia dati WAP** nonchè mettere il segno di spunta alla dicitura Rete da **Computer a Computer.** Ripetendo l'operazione su entrambi i PC e impostando una password comune i due sistemi dovrebbero riconoscersi correttamente, collegandosi anche automaticamente ad ogni avvio.

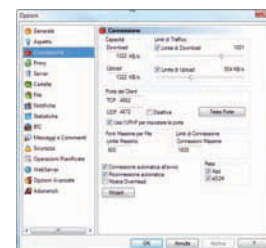
Le costose Corsair dominator PC8888 richiedono una tensione di 2,4V per poter funzionare alla velocità di 1111 MHz.

UN MULO RECALCITRANTE

Da quando ho installato i ForceWare 178.13 il programma eMule non vuole saperne di funzionare come si deve. In pratica, si rifiuta di aggiornare la lista dei server eD2K segnalando un avviso di errore di accesso.

StefOmega

È del tutto improbabile che l'installazione degli ultimi ForceWare abbia influenzato il corretto funzionamento del più diffuso programma di file sharing. Più probabilmente, se non hai modificato le impostazioni del firewall e del router, il tuo eMule si è scontrato con la scomparsa dei server utilizzati dalla rete eD2K, in gran parte bloccati dai governi europei più attivi nella lotta alla pirateria. Il programma può però funzionare regolarmente e in modo lecito grazie alla rete Kadmelia, capace di dialogare direttamente con gli altri client senza dover passare da alcun server. Raggiungi il menu Opzioni/Connessione e togli il segno di spunta alla voce eD2K, in modo da evitare la comparsa del messaggio di errore, quindi procedi normalmente alla ricerca dei file. La tua lista dei contatti si riempirà più lentamente rispetto al solito, ma questo è l'unico difetto della rete Kadmelia, che offre un numero di fonti e una velocità di download del tutto paragonabili alla classica eD2K.
Nella stessa finestra vengono indicate le porte TCP e UDP utilizzate dal programma, approfittane per verificare la loro apertura nel firewall. Do per scontato che tu non intenda utilizzare il programma per scaricare materiale pirata, ma per trovare file difficilmente reperibili in europa, come è recentemente successo con il film gratuito di Michael Moore dedicato alle elezioni USA.

Bastano due schede di rete e una connessione ad hoc per collegare due PC senza l'intervento di un router.

I server impegnarti a diffondere materiale pirata sono stati giustamente chiusi, ma eMule può essere ancora usato in modo lecito grazie alla rete Kad.

Solo per esperti Spore e molecole

Spore, come *The Sims* prima di lui, ha provocato una forte eco nel popolo dei videogiocatori. I forum si sono riempiti del plauso di chi apprezza la sua infinita modellabilità, delle critiche di chi lo accusa di eccessiva facilità e... della frustrazione di chi non è riuscito ad eseguirlo. Il nuovo titolo di Will Wright sfrutta un motore particolarmente leggero, compatibile con le configurazioni munite di GPU integrata e processori a singolo core, ma è proprio questa sua bassa richiesta in fatto di risorse hardware a produrre il blocco di gran lunga più sperimentato dai giocatori: in presenza di una scheda Radeon 4870 l'eseguibile SporeApp.exe non mette sufficientemente sotto sforzo i Catalyst, che durante le partite riducono la velocità della GPU, quasi questa si trovasse davanti ad una applicazione 2D, con l'effetto di congelare l'intero sistema. In attesa che ATI risolva il problema con i Catalyst 8.10 o 8.11, la soluzione risiede nel creare un profilo dedicato appositamente al gioco: una volta sbloccata la sezione Overdrive del Catalyst Control Center bisogna selezionare una velocità della GPU leggermente superiore (bastano 5 MHz) a quella default, testare la velocità scelta con il pulsante **Orologi delle prove personalizzate**, premere il tasto Accetta e raggiungere il menu **Gestore Profili**. Qui è possibile creare il profilo Spore e, mettendo il segno di spunta alla voce **Le seguenti impostazioni** lasciare selezionato il solo **ATI Overdrive**. Scegliendo l'eseguibile SporeApp.exe nella scheda Applicazioni, mettendo il segno di spunta alla voce **Caricando questo profilo si apre l'applicazione seguente** e premendo su Salva potremo lanciare il gioco direttamente dal pannello dei Catalyst , scegliendo il profilo Spore e forzando la massima velocità della GPU. Molto utenti hanno raggiunto la medesima stabilità unendo l'utile al dilettevole, ovvero avviando prima del gioco il client per GPU di Folding@home, il noto programma di calcolo distribuito sulle proteine, scaricabile all'indirizzo **folding.stanford.edu/English/DownloadWinOther**. Grazie a esso i Radeon 4870 rimangono attivi quel tanto che basta a completare il calcolo scientifico e ad eseguire fluidamente il motore di gioco, a riprova di quanto molecole e spore abbiano in comune.

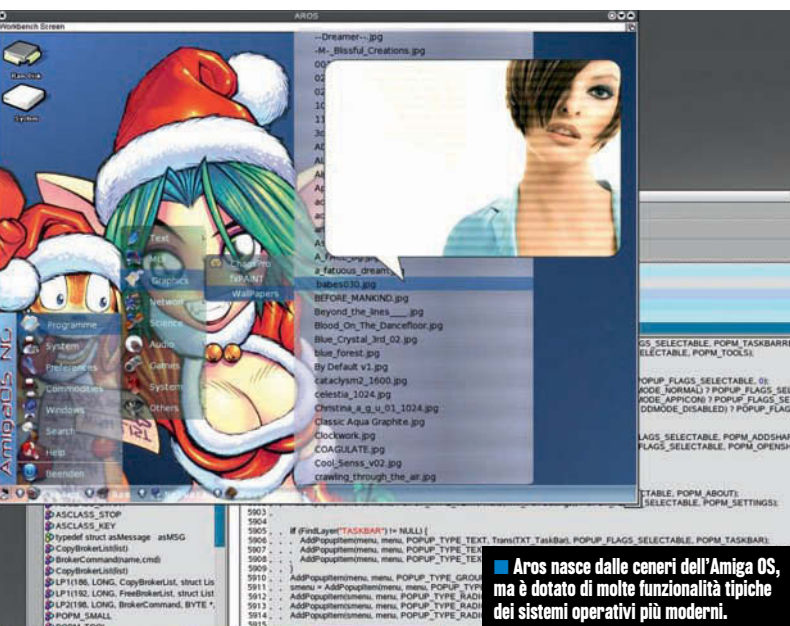
Spore non impegna sufficientemente i Radeon 4870, provocando dei blocchi improvvisi di tutto il sistema...

.... aggirabili sfruttando la funzione Overdrive dei Catalyst.

UN AMIGA VIRTUALE

Leggo sempre più spesso di utenti che utilizzano "macchine virtuali" per eseguire un vecchio sistema operativo all'interno di Vista, per assicurare il corretto funzionamento di giochi molto datati. Programmi come VMWare e Virtual Pc possono essere utilizzati per avviare sistemi operativi radicalmente diversi? Vorrei provare a riesumare il vecchio Amiga OS o provare il brivido di avere OS X sul mio PC...

Ennio

La base comune degli ambienti operativi virtuali è l'hardware. VMWare permette eseguire quasi tutte le distribuzioni Linux all'interno di Windows (e viceversa) ma non può compensare l'assenza di hardware specifico. Per emulare all'interno di Windows il set di istruzioni delle CPU Motorola 68000, alla base di tutti gli Amiga, è necessario affidarsi ad emulatori a tutto tondo, quali WinUAE (**www.winuae.net**) e WinFellow (fellow.sourceforge.net). In alternativa, se desideri avviare del software pensato per i tanto amati Commodore all'interno di VMWare, puoi optare per Aros, un sistema operativo pensato per essere eseguito sui processori X86 ma compatibile con le API dell'Amiga OS 3.1. Aros, esattamente come Linux, è completamente open source, viene progressivamente aggiornato e, grazie al lavoro dell'italianissimo Paolo Besser, gode di una ricca documentazione in lingua nostrana, consultabile all'indirizzo aros.sourceforge.net/it/. L'esecuzione di Snow Leopard, l'ultimo OS di casa Apple, non è invece frutto di incompatibilità, quanto di precise scelte di Apple. Se OS X non trova una motherboard per Mac completa di EFI (Extensible Firmware Interface, l'erede degli attuali BIOS) si rifiuta di partire, sebbene chipset, processore e GPU siano potenzialmente compatibili. All'indirizzo forum.osx86scene.com è possibile trovare delle guide in grado di aggirare l'ostacolo, facendo uso di DVD di installazione manualmente modificati e di pen drive USB utilizzate come emulatori EFI. Operazioni che andrebbero sperimentate solo dagli utenti più esperti, non timorosi di danneggiare il master boot record di Windows e dotati e di processori Core 2 abbinati a schede madri Intel. Sappi però che il forum in questione non offre il download di materiale illegale, quindi per le tue sperimentazioni dovrai comunque acquistare una copia originale del sistema operativo.

Aros nasce dalle ceneri dell'Amiga OS, ma è dotato di molte funzionalità tipiche dei sistemi operativi più moderni.

SOS Rapido Risposte brevi

D Vorrei sostituire, con una VGA da almeno 512 MB, la Nvidia Quadro FX presente nel mio Dell Precision 390.

Andrea

R Il Dell Precision 390 è una Workstation pensata per usi professionali, disponibile in varie versioni munite di Quadro FX 3500 o 4500. Alla base di queste schede vi è la famiglia di GPU NV70, la stessa delle GeForce di classe 7000. A distinguere le quadro dalle più economiche schede per videogiocatori è l'utilizzo di driver certificati per poter accelerare le funzioni di rendering dei programmi CAD, nonché meno propensi ad effettuare operazioni di AntiAliasing a bassa precisione. In sostanza passando ad un più comune Radeon 4850 otterresti un sensibile aumento delle prestazioni nell'esecuzione dei giochi, ma a discapito degli applicativi per cui questa Workstation è stata creata. Se sei l'unico utilizzatore della stessa il problema ovviamente non si pone, ma se condividi il suo utilizzo con un professionista del design 3D ti consiglio ti verificare con lui l'opportunità dell'upgrade.

D Dopo circa 90 minuti di attività lo schermo del mio PC diventa nero, costringendomi a riavviare. Nella sessione successiva spesso non riesco nemmeno ad accedere al desktop a causa di un monitor guarnito di sottili linee tratteggiate. Se avvio in modalità provvisoria ed effettuo un ripristino di sistema riesco ad ottenere una o due ore di stabilità, ma poi il problema si ripresenta.

Simone

Sostituire, in una workstation, una scheda Quadro con un modello più adatto al gioco è possibile, ma l'operazione va a detrimento degli applicativi dedicati alla modellazione 3D, che richiedono driver certificati.

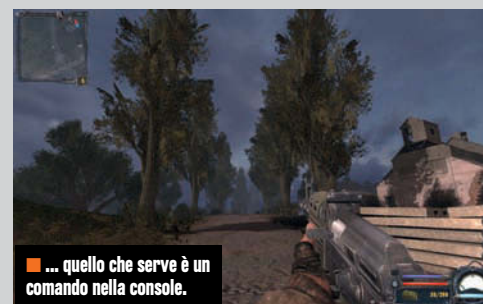
Se *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* ha una carenza di ombre...

... quello che serve è un comando nella console.

R Più che un problema software, quello da te descritto sembrerebbe essere il tipico caso di GPU bollente. Il corretto funzionamento per molti minuti e durante la modalità provvisoria suggerisce come il sistema di raffreddamento della tua GeForce 7600 GT non abbia problemi a gestire la GPU quando questa parte da fredda o, in modalità VGA slegata dai ForceWare, operi a frequenze di molto inferiori a quelle standard. Verifica che la ventola della scheda sia libera dalla polvere, oppure svita completamente il dissipatore. Così facendo potrai pulire attentamente la GPU e le RAM, inserendo un nuovo strato di pasta termica. Essendo tu possessore di una scheda madre con chipset nForce 410 puoi sfruttare il System Monitor di NVIDIA per monitorare la temperatura della VGA, che nel caso delle GeForce 7600 GT non dovrebbe superare la soglia dei 65-70° neanche durante l'esecuzione dei giochi. Potrei consigliarti l'acquisto di un dissipatore specifico, ma l'investimento migliore per un budget di circa 40-50 euro consiste nel sostituire del tutto la scheda con una 8600 GT, che oltre a risolvere il problema ti offrirebbe un sostanzioso miglioramento delle prestazioni.

D Ho letto che i Radeon possono inviare alla TV il segnale audio dei giochi utilizzando un adattatore HDMI, che ho trovato anche nella confezione della mia Zotac GTX 260. Quello che mi manca sono dei driver capaci di attivare la funzionalità.

Franco77

R Le Geforce GTX 260 e 280 non montano un DAC Realtek come quello presente sui Radeon più recenti, ma affidano a un ingresso SPDIF il compito di inviare alla TV l'audio tramite HDMI. Il minuscolo connettore è composto da due pin collegabili all'uscita SPDIF della scheda audio (è presente su tutte le Xonar e le ultime X-Fi Ttanium) ed è solitamente coperto da uno sportellino di gomma. Attivando l'uscita SPDIF interna nel pannello di controllo della scheda, farai sì che il flusso sonoro raggiunga l'adattatore HDMI e, in seguito, la TV. Di conseguenza, se il tuo modello supporta il Dolby Digital Live potrai godere di un audio 5.1 sulla TV anche durante l'esecuzione dei giochi. L'uscita SPDIF è presente anche su alcune motherboard pensate per gli Home Theater PC, ma in questo caso l'attivazione della porta (a discapito di quella esterna) deve essere effettuata dal BIOS.

D *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* mi mostra un ambiente privo di luci dinamiche, nel senso che tutto è scuro come una notte senza luna. Per aggirare il problema, devo disabilitare le luci dinamiche e utilizzare quelle statiche, ma viste le mie 2 Geforce 8800 GT in SLI mi sembra un vero affronto.

Salvatore

R Sembra che il problema sia prodotto dall'ultima patch 1.5.05 in presenza di configurazioni SLI. Alcuni utenti sono riusciti a ripristinare le giuste luci impostando la modalità **Alternate Frame Rendering** nel pannello di controllo NVIDIA, ma l'unica soluzione sicura rimane quella di giocare utilizzando la patch 1.5.04, sempre che nel momento in cui leggi queste righe non siano già usciti aggiornamenti più recenti. Approfitto della tua mail per rispondere ai lettori che lamentano l'assenza completa o parziale di ombre, che può essere aggirata inserendo nella console i comandi **R2_Sun_Tsm Off**. In caso di ombre poco definite o lampeggianti, il comando da usare (che va automaticamente a inserirsi nel file di configurazione User.itx) è invece **R2_Sun_Far 51**.

Se lo schermo si spegne durante i giochi e al riavvio compaiono delle linee colorate sul desktop, la causa del problema è probabilmente un surriscaldamento della GPU.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta – Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Stare misteriosamente male proprio il giorno di chiusura, quando ha consegnato i testi.
Gioco Preferito: *iRacing*

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Prodigarsi nella produzione di file multimediali nell'Urbe.
Gioco Preferito: *The Witcher Enhanced Edition*

DARIO RONZONI
Specializzato in: Fomentare il maestro Pape, proponendogli scellerate spedizioni nell'Area 51 e filmati di dubbia moralità.
Gioco Preferito: *rFactor*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Modificare la macchinetta delle bevande calde in modo che crei un vero caffè arabico.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Rispondere con la consueta flemma inglese alle pressanti richieste redazionali - che plebei...
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

In tre si è in compagnia

Conflitti mondiali e linee temporali alternative. Posso portare degli amici?

NE avevamo avuto sentore la scorsa estate, in occasione dell'E3 (la fiera di Los Angeles dedicata ai videogiochi), e la nostra impressione si è rafforzata durante la kermesse di Lipsia. Ora abbiamo la prova certa: gli sviluppatori puntano sul gioco cooperativo.

Call of Duty – World At War, accanto alle modalità canoniche del multiplayer, offre l'opportunità di giocare quasi tutte le missioni single player insieme a un gruppetto di amici – da uno a tre, per la precisione. *Command & Conquer: Red Alert 3* consente di fare sostanzialmente lo stesso, con un compagno. Per scoprire i dettagli, non dovete fare altro che voltare pagina e cominciare la lettura delle nostre recensioni, ma vi basti sapere che questi sono solo due dei titoloni che danno modo di divertirsi giocando insieme ai propri amici, e non solo "contro". Altri ne arriveranno nei prossimi mesi. E quando un FPS e un RTS, di tale calibro per giunta, lanciano un simile attacco combinato, non si fatica a capire che l'offensiva è a tutto campo. Staremo a vedere come gli appassionati, vecchi e nuovi, recepiranno la "novità", senza dimenticare che il tiro, soprattutto nel caso di *Red Alert 3*, andrà certamente aggiustato.
Come sapete (e in caso contrario, ve lo diciamo ora), esiste uno spazio in cui chiacchierare senza scrupoli della scelta compiuta dai creativi di *COD World At War* e *Red Alert 3*, ed è il forum di GamesRadar.it. Siamo certi che gli argomenti non vi mancheranno, così come siamo curiosi di scoprire quali accesi e stimolanti scambi di opinioni scateneranno le altre recensioni di questo mese. Date un'occhiata all'elenco qui a destra e avrete la conferma di essere entrati nel periodo d'oro dell'anno, quello in cui le case di produzione portano sugli scaffali i giochi più attesi. Il grande calcio di *Pro Evolution Soccer 2009*, il terrore che viene dallo spazio di *Dead Space*, il cuore di tenebra di *Far Cry 2*, il fantasy gotico di *Warhammer Online*, solo per citarne alcuni. E poi, le sorprese come *King's Bounty*, le chicche per intenditori come *Romance of the Three Kingdoms XI* e *Multiwinia*, e i titoli che faranno discutere come *MotoGP 08* e *Sacred 2: Fallen Angel*.

Per chi ama divertirsi con il proprio PC, la scorpacciata natalizia è cominciata. Fate attenzione alle indigestioni e ricordate che, a differenza del panettone, i bei videogiochi non hanno data di scadenza.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 62

pag. 68

pag. 74

pag. 82

pag. 86

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie interminabili vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo", e non si vede per giorni e settimane.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è pure una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Civilization Special*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a scrivere otto recensioni per dieci riviste scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Brothers in Arms*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Azzoppare il sano flusso di lavoro redazionale con mail piene di dubbi e di spam. Per fortuna, si filtra.
Gioco Preferito: *Sam & Max al lavoro*

Il livello sui tank russi è divertente, ma meno di altri visti in giochi simili: avremmo potuto essere in grado di scegliere di "smontare" dal carro.

Le missioni ambientate sul fronte russo sono caratterizzate da combattimenti ravvicinati, soprattutto tra rovine ed edifici crollati.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

CALL OF DUTY – WORLD AT WAR

"Non esistono guerre buone, a parte la Rivoluzione Americana, la Seconda Guerra Mondiale e Guerre Stellari." – Bart Simpson

IL MANDOLINO DEL CAPITANO CORELLI

World At War **è completamente tradotto in italiano, dialoghi e voci fuori campo incluse. La qualità del doppiaggio è generalmente buona, con solo qualche errore di poco conto.**

UNO dei titoli più apprezzati dell'anno scorso è stato *Call of Duty 4*: veloce e frenetico come i precedenti episodi, ma in più dotato di un multiplayer epocale e una nuova ambientazione, lo scenario di una moderna guerra in Medio Oriente e nella Russia post-comunista; il tutto condito da una grafica e un impianto sonoro ai massimi livelli.

Quando abbiamo scoperto, all'inizio del 2008, che il nuovo *Call of Duty* sarebbe tornato nella Seconda Guerra Mondiale, e per giunta sviluppato da Treyarch invece che dagli autori originali della serie, Infinity Ward, non possiamo negare che siano serpeggiati un po' di dubbi. In primo luogo, l'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale è la più sfruttata in assoluto dai videogiochi; ma soprattutto, Treyarch era responsabile di un *Call of Duty 3* mai giunto su PC e decisamente sotto tono, in cui erano presenti sequenze arcade di corpo a corpo e muri invisibili a profusione, che impedivano al giocatore di uscire troppo dal seminato.

Molte inquietudini sono sparite quando abbiamo visto porzioni del gioco nei mesi successivi, ma sino al momento di provare *World At War* nella sua versione completa, ci siamo chiesti se sarebbe stato possibile per Treyarch almeno eguagliare la bravura di Infinity Ward nel riproporre uno stile di FPS un po' superato da titoli più "liberi", come *Crysis* o *Far Cry 2*. Rivivremo il brivido dell'assalto alla riva occupata dai nazisti nella Stalingrado di *COD 2*, o l'assalto elitrasportato di *Modern Warfare*, oppure dovremo sbattere contro muri invisibili perché il copione lo richiede?

LA SOTTILE LINEA ROSSA

Si torna nella Seconda Guerra Mondiale, dunque, ma con i consueti salti di fronte che hanno reso celebre la saga fin dal soldato inglese, quello russo e quello americano del primo *Call of Duty*. Metà di *World At War*, infatti, è ambientata su un fronte inesplorato da questa serie, ovvero il Pacifico (che, invece, abbiamo già visto con il buonissimo *Pacific Assault* di EA, uscito nel 2004 e allegato a GMC qualche mese fa).

Nei panni di un marine americano, bisognerà affrontare la guerra nella giungla contro gli spietati giapponesi, che combattono sfruttando ogni possibile stratagemma e seguendo le rigide regole del Bushido. La "carriera" americana inizia come prigionieri di uno spietato manipolo di soldati del Sol Levante, quando verrete strapparti alla tortura e a morte certa da un'incursione notturna di una squadra di marine.

Il tempo di mettere le mani su un'arma e inizia l'azione vera e propria, che vi porterà, in una serie di sbarchi e assalti senza sosta, fino a Okinawa. Nei panni del marine, i combattimenti sono essenzialmente ambientati all'aperto, in aree spaziose. I giapponesi si mimetizzano perfettamente nella giungla, un po' come dei vietcong ante litteram – e siamo sicuri che il riferimento non è troppo casuale.

Mentre, nella maggior parte degli FPS di ambientazione militare, gli scontri consistono in sparatorie violente alternate a momenti di spostamento più calmo, in *World At War* le tecniche d'imboscata nipponiche rendono ogni momento teso e incalzante: correre nella giungla e veder saltar fuori dal limitare della vegetazione tre soldati completamente ricoperti di foglie (come la "Ghillie Suit" di *COD* 4), per esempio; oppure, essere colpiti da qualcuno e scoprire che si tratta di un cecchino appostato su un albero, che una volta colpito cade e "penzola" per la fune legata in vita. E diverse altre situazioni di cui non parliamo per non rovinare la sorpresa, ma che non mancheranno di farvi fare qualche salto sulla sedia.

I giapponesi sono decisi a tutto per farvi la pelle, quindi, se non avranno alternative, non ci penseranno due volte a corrervi incontro con il fucile e la baionetta innestata, urlando un terrificante "banzai!" mentre cercheranno

I CANNONI DI NAVARONE

In *World at War* sono presenti decine di armi: oltre a quelle descritte nella recensione, segnaliamo l'arsenale completamente inedito (per la saga di *COD*) del Sol Levante, che comprende un fucile con baionetta (Arisaka Type 99), un mitra e un mitra pesante (Type 100). I tedeschi hanno il fucile di precisione Kar98k, due mitra (MP40 e MP44 da paracadutisti), e l'MG42. Passando agli Alleati, troviamo il mitra Thompson M1A1, l'onnipresente Garand, il fucile a pompa da trincea, lo Springfield M1903 (anche con ottica di precisione), il BAR e le mitragliatrici Browning. I russi hanno il PPSh-41 – con ben 71 colpi, il fucile Mosin-Nagant e la TT33. Non mancano bazooka e panzershrek, anche se sono molto limitati.

Il livello a bordo del Catilina è un piacevole diversivo, anche se avremmo preferito scegliere liberamente la postazione da cui sparare.

L'URLO DELLA BATTAGLIA

Una menzione speciale merita il lanciafiamme, che è stato realizzato con una cura estrema: è vero che spara il getto incendiario un po' troppo lontano, ma comunque è divertentissimo da utilizzare, soprattutto contro i bunker giapponesi. In multiplayer, potrete sparare ai nemici armati di lanciafiamme contro il serbatoio, facendoli esplodere. Boom!

Gli effetti particellari sono splendidi: i passi avanti compiuti dalle esplosioni della prima espansione di *Call of Duty 2* sono evidenti.

di rimestarvi le budella. In questi casi, avrete pochi secondi per premere il tasto corrispondente all'attacco in corpo a corpo e trasformare la carica furiosa in una rovinosa caduta.

Naturalmente, i giapponesi non vogliono cedere di buon grado il possesso delle "loro" isole, quindi dovrete aspettarvi delle linee di difesa che fanno tornare questo episodio agli abituali scenari di "assalto" in cui decine di nemici si difendono da posizioni fortificate – e a voi tocca l'ingrato compito di andare là e, per citare Patton, far sì che il nemico muoia per il proprio paese.

LA PATTUGLIA DEI SETTE

Fortunatamente, avrete qualche arma in più del solito per questo compito. Tanto per cominciare, fa la sua apparizione il fucile a pompa, battezzato "trench gun" (fucile da trincea) proprio per l'efficacia nei combattimenti ravvicinati di questo tipo. Inoltre, in alcuni scenari, potrete ordinare dei bombardamenti navali, che sono letteralmente devastanti. Ma l'arma che fa da padrona nel Pacifico (solo di nome) di questo *COD* è il lanciafiamme: creato grazie all'evoluzione del motore grafico, che consente di realizzare fiamme e fumo particellari e che quindi si comportano in modo realistico senza sembrare "appiccicati" sullo schermo come un adesivo mal posizionato, il lanciafiamme vi consentirà di ripulire bunker e alberi, trincee e linee difensive – oltre a risultare divertente in multiplayer.
Come per nel precedente *COD*, sarete in grado di portare con voi solo due armi, che dovrete scegliere in base alla vostra strategia di gioco. Normalmente, è utile avere un'arma precisa, ma con una cadenza di fuoco bassa (come un fucile di precisione o il Garand) e un mitra, fondamentale nei combattimenti ravvicinati contro molti nemici. Tuttavia, potrete spaziare da pistole al fucile a pompa (cui abbiamo già accennato), dai fucili giapponesi che richiedono di espellere il bossolo a ogni colpo, alla splendida carabina Winchester M1, capace di sparare in rapida successione e con molta precisione tutti i proiettili nel caricatore. Senza dimenticare le diverse mitragliatrici, che, sebbene difficili da manovrare, se utilizzate al momento opportuno possono davvero falcidiare il nemico.

> **"Si segue l'Armata Rossa nell'assalto a Berlino"**

E ne avrete bisogno, dato che *World At War* non cambia la struttura della saga – e questo, in generale, è bene. La linea del fronte viene calibrata dal gioco sulla vostra posizione, quindi vi sentirete sempre protagonisti, anche se insieme a voi combattono decine di soldati americani. Quando avanzerete, vi seguiranno. Se rimarrete fermi, staranno al vostro fianco. Allo stesso modo, non risolverete nulla stando fermi e sparando ai nemici – non potrete mai ammazzarli tutti, dato che continueranno ad arrivare (tranne in pochissimi punti). Prima o poi, dovrete avanzare, in modo da spingere il fronte in avanti e spostare il punto di "rinascita" dei nemici più indietro.

Questa struttura, come in tutti i *COD* e più in generale, negli FPS di questo tipo, crea delle situazioni particolari: a volte, avanzando oltre una trincea o una "porta", troverete già dei soldati alleati impegnati a combattere il nemico, quando avreste giurato di essere stati i primi a raggiungere quel punto. Inoltre, i nemici a volte riappaiono alle vostre spalle, in una zona che consideravate "ripulita".

Il modo migliore per definire l'Intelligenza Artificiale di *COD WaW* è "funzionale": i nemici non sono dei geni da premio Nobel per il combattimento all'aperto, dato che rispondono alle vostre azioni (come spostarvi sul loro fianco), ma mostrano poca iniziativa. Sono fastidiosi i cecchini e i soldati nascosti, ma una volta individuati, sono sempre nella stessa posizione. Al chiuso, gli avversari sembrano comportarsi un po' meglio: è difficile dire quanto sia I.A. e quanto sequenze "predefinite" dagli sviluppatori (o scriptate, come si dice in gergo), ma il risultato generale è più che godibile.

Le mappe di *World At War* sono piuttosto aperte, anche se in ogni caso si tratta di "tunnel", pur se molto larghi. La struttura tipica di *COD* è un "corridoio" mascherato da "sentiero nella giungla" e poi da "area aperta" in cui si combatte in una zona rettangolare, e dove potete scegliere se passare a destra o sinistra.

SALVATE IL SOLDATO RYAN

Come *COD 4*, *World At War* non permette di salvare liberamente, ma sfrutta un sistema di "punti di salvataggio". Sebbene a GMC preferiamo di gran lunga un sistema diverso e più libero, dobbiamo ammettere che i punti sono posizionati piuttosto bene. Tuttavia, alcune sequenze vi faranno impazzire, e dovrete ripeterle anche una dozzina di volte da capo, soprattutto quando si tratta di assaltare posizioni nemiche. Non ci è piaciuto il fatto di non poter conservare salvataggi diversi (il gioco sovrascrive il medesimo profilo), ma è anche vero che è consentito giocare liberamente qualsiasi missione già completata.

I vostri commilitoni vi seguono ovunque e non mostrano molta iniziativa. Tuttavia, danno una bella mano contro i nemici.

I giapponesi adorano tendervi imboscate. Purtroppo, a causa del sistema di salvataggio a punti, dopo la dodicesima volta, l'effetto è un po' rovinato.

LA BATTAGLIA DEI GIGANTI

Il multiplayer di *COD WaW* promette di essere dannatamente divertente. Quando inizierete a giocare online, creerete un "profilo" che sarà persistente. Ogni singola partita online, comprese quelle in cooperativa, aumenterà il vostro grado e la vostra esperienza. Maggiore esperienza avrete, più "tratti" (perk) potrete sbloccare. I perk vi permettono di avere abilità speciali, che sono utili per curare gli alleati, utilizzare armi speciali, essere più efficaci nell'attaccare i mezzi, e via dicendo. Nel gioco, sono presenti oltre dieci mappe multiplayer. Su uno dei prossimi numeri di GMC troverete la recensione del comparto multiplayer.

IL GIORNO PIÙ LUNGO

Verso metà novembre, troverete in edicola un numero speciale di GMC, dedicato ai giochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale: sparatutto, tattici, strategici e via dicendo. Allegato alla rivista, troverete il primo *Brothers in Arms*, a metà strada tra un FPS e un gioco di strategia.

Spesso, in situazioni simili, ci siamo accorti che esistono dei sentieri migliori, dove i nemici sono meno numerosi, e dove è più facile sopravvivere, ma per il resto le differenze sono minime.

Abbiamo trovato qualche "barriera invisibile", ma sebbene non ci piacciano questi artifici, non sono fastidiose. Naturalmente, dovrete aspettarvi che l'area di gioco sia sempre delimitata da barriere come camion, rovine di edifici, siepi, filo spinato, muretti: nella realtà, sono oggetti che un qualunque G.I. (ma anche un videogiocatore con la pancetta) salterebbe senza troppe difficoltà; nel gioco, sono le barriere che vi fanno sottilmente capire che il bunker va preso passando a destra e non a sinistra.

In ogni livello, partirete da un punto e dovrete arrivare alla fine, completando delle missioni nel frattempo. Queste ultime spaziano dal far saltare un bunker all'eliminare dei nemici o difendere una posizione. Non mancano, infatti, delle sequenze in cui dovrete combattere contro una marea di avversari, ma sono comunque vivibili e non perdono

"Lo sparatutto che ha fatto la storia dei videogiochi torna alla grande!"

totalmente la parvenza di realismo, come succedeva in una espansione di qualche anno fa in cui era necessario distruggere più carri armati tedeschi di quanti fossero presenti in tutto il fronte occidentale del 1945!

IL NEMICO ALLE PORTE

Il secondo fronte di *World At War* è quello dell'Est europeo e della Russia. Si parte da Stalingrado, dove vivrete una missione davvero cinematografica e memorabile (non diciamo di più, ma molti avranno già capito!). Dopodiché, si seguirà l'Armata Rossa nell'assalto finale a Berlino, tra le rovine del Terzo Reich.

Le mappe del fronte orientale sono decisamente diverse da quelle nel Pacifico: i combattimenti sono localizzati soprattutto tra le abitazioni diroccate, appartamento dopo appartamento, passando attraverso edifici sventrati, strade piene di buche e ogni sorta di rovina.

Un livello, e ci permettiamo di parlarne dato che sarà protagonista del demo che presto verrà reso pubblico (e troverete verosimilmente sul prossimo numero di GMC), vi porta in una stazione della metropolitana berlinese, e sarà teatro di numerosi tentativi per arrivare "dall'altra parte". Il livello finale rientra giustamente tra le mappe che ogni appassionato di FPS ad ambientazione militare ricorda a lungo, e sicuramente vi rimarrà impresso come lo sbarco in Normandia di *Medal of Honor*.

Le armi sono simili a quelle americane e giapponesi, e troviamo il classico mitra tedesco MP40 e quello a "tamburo" russo, davvero eccezionale per la quantità di proiettili nel caricatore. Non mancano mitra pesanti e fucili di precisione. Qui, il

La I.A. dei nemici è di un livello più che discreto: all'aperto, tendono a essere dominati dalle sequenze scriptate, attivate man mano che vi spostate per la mappa.

I combattimenti, specie nelle zone al chiuso, sono senza quartiere: purtroppo, non potrete "quick-salvare".

Le animazioni dei nemici (e dei commilitoni) sono ottime: molte sono scriptate, e poche si ripetono in modo ossessivo.

lanciafiamme sarà nelle mani del nemico, che cercherà di bruciacchiarvi in diverse situazioni spinose. Dal canto vostro, avrete tra le granate speciali le micidiali molotov.

Un livello ripropone il classico "duello di carri": vi ritroverete al controllo di un tank russo, e dovrete sfondare il fronte nemico, pieno di panzershrek, letali postazioni di 88 e una quantità imbarazzante di Tigre. Per fortuna, nel gioco i carri armati nemici saltano dopo due colpi di cannone (mentre nella realtà, le corazze tedesche erano decisamente superiori a quelle degli Alleati di entrambi i fronti). Questa è la sezione che abbiamo trovato meno convincente, anche perché il nostro tank non poteva sottrarsi in alcun modo alla valanga di fuoco nemico, ma poi veniva "auto-riparato", come succede nel gioco a piedi. Molto del livello sta nel trovare la "direzione" giusta, cosa che avviene solo tentativo dopo tentativo. A completare il tutto, il nostro mezzo corazzato non riesce a superare protezioni che non metterebbero in crisi un SUV, e nemmeno di quelli troppo grossi. In generale, la sezione "russa" di *World At War* darà un senso di déjà vu ai giocatori più esperti, che hanno già vissuto situazioni simili nei precedenti titoli della saga. Tuttavia, il divertimento non viene minimamente toccato da questo, soprattutto per la qualità del motore grafico.

L'IMPERO DEL SOLE

Si tratta, infatti, del medesimo motore di *Call of Duty 4*, tirato un po' più a lucido. Sappiamo bene cosa è in grado di fare, quindi non aspettatevi nulla di meno. Anzi, oltre alla consueta cura per i particolari – basta sparare una raffica di mitra su una palizzata di legno e vedere come i colpi lasciano segni tutti diversi – dobbiamo dire che la sezione della giungla è parecchio convincente.

Non siamo al fotorealismo di *Crysis*, ma il livello grafico è molto alto. Dalle immagini si può avere l'impressione di un gioco un po' piatto, ma quello che dà una marcia in più a *World At War* (come al suo illustre predecessore del 2007) è la qualità degli effetti grafici e delle animazioni: soldati che corrono in modo realistico, magari "scivolando" dietro un riparo, portando munizioni o lanciandosi alla carica. Il gusto e la ricerca per questo genere di elementi determinano una qualità video globale molto alta. A ciò vanno aggiunte le "scenette" scriptate, da tempo considerate un po' il simbolo di *Call of Duty*. In ogni livello ce ne sono diverse, che vanno dal soldato russo catturato (e se siete abili, riuscirete a salvarlo e si metterà a combattere con voi) ai tedeschi che stanno parlando alla radio e si accorgono del vostro arrivo; dai giapponesi che saltano fuori all'improvviso da buchi nel terreno a trappole piazzate dai nemici e attivate da alleati "destinati" al macello. Non scendiamo oltre nello specifico per lasciarvi il piacere della sorpresa. Tutto questo fa la differenza tra un blando FPS uguale a mille altri e un titolo che è in grado di competere con capolavori che fanno della libertà di movimento e d'azione la propria bandiera, come *Far Cry 2*, provato su questo stesso numero.

PEARL HARBOR
Un livello di *World At War* vi farà salire a bordo di un Catilina: questi idrovolanti della Marina USA erano utilissimi per recuperare gli equipaggi degli apparecchi abbattuti dai giapponesi. La missione, una delle due che non potrete giocare in cooperativa, è un po' la versione 1944 di quella a bordo della cannoniera Spectre di *COD 4*, anche se meno impegnativa.

LA CROCE DI FERRO

Per fortuna, anche in Italia arriverà la versione "da collezione" di *Call of Duty World at War*. Oltre ai consueti contenuti extra, tra cui segnaliamo una borraccia e la scatola metallica, chi comprerà questa versione avrà dei bonus nelle partite online, come una "tag" da VIP, una mitragliatrice FG42 con cui massacrare i nemici in multiplayer e la possibilità di raddoppiare l'esperienza per la prima settimana di gioco. Il costo è relativamente alto: 79,90 euro!

Le "vicende" dei due protagonisti sono narrate con il motore del gioco, oltre che con i riassunti in stile "cinegiornale di guerra", tra una missione e l'altra.

IL GRANDE UNO ROSSO

Come *COD 4*, *World at War* sarà vietato ai minori di 18 anni, a causa della violenza presente nel gioco. In realtà, non abbiamo visto *troppe* scene truculente, ma in un paio di casi abbiamo capito il perché di questa classificazione. Diciamo che certe sequenze non lasciano troppo spazio all'immaginazione, ecco.

Il motore grafico è sorprendente, nonostante sia "solo" DirectX 9.

BAND OF BROTHERS

Parlando di elementi che hanno reso celebre la saga di *COD*, non si può tacere del fantastico multiplayer. Ne parliamo più approfonditamente in un riquadro in queste pagine, ma ricordiamo che Infinity Ward ha di fatto elaborato un multiplayer in cui il vostro personaggio "cresce" man mano che gioca online, arrivando a sbloccare abilità e a creare "classi" personalizzate.

World At War va oltre, creando una nuova modalità che è, senza dubbio, il piatto forte di questo titolo: oltre a giocare da soli sul vostro PC alla campagna single player, e poi divertirvi online nelle varie modalità multiplayer, potete combinare i due mondi!

Sarete liberi di affrontare tutte le missioni del single player (tranne due che per loro natura non lo permetterebbero) insieme ai vostri amici. Avete letto bene, potrete combattere contro i nazi o i giapponesi con altri tre compagni in carne e ossa. Naturalmente, per giocare a questa modalità dovrete collegarvi a Internet con una connessione veloce. Se avete tale possibilità, non lasciatevi sfuggire l'occasione di provarla con qualche amico (da uno a tre): vi coordinerete per preparare attacchi sul fianco o altri brillanti piani a discapito degli avversari.

> "Potrete combattere con altri tre compagni in carne e ossa"

E se volete aggiungere un pizzico di sfida, potrete giocare al cooperativo competitivo, dove a ogni nemico colpito corrisponde un punteggio: un po' come le gare tra Legolas e Gimli ne "Il Signore degli Anelli".

L'INFERNO È PER GLI EROI

A questo punto, ci concediamo il lusso di una breve riflessione. La Seconda Guerra Mondiale non è stata una passeggiata in nessun angolo del Globo toccato da questo conflitto, e i sessanta milioni di morti stimati in cinque anni (ma conveniamo che si tratta di una valutazione conservativa) lo testimoniano.

Per *World At War*, Treyarch ha scelto due dei fronti più aspri e controversi: russi e tedeschi si sono affrontati, da Stalingrado a Berlino, senza esclusione di colpi, spinti da leader caratterizzati da una totale mancanza di rispetto per la vita dei loro soldati. E pur se, dopo decenni dalla fine della guerra, veterani tedeschi e alleati hanno trovato la forza di stringersi la mano per "festeggiare" il cinquantenario del D-Day, lo stesso non è successo sul fronte del Pacifico, dove la mentalità americana (e occidentale) non ha mai potuto comprendere e "scusare" l'atteggiamento nipponico nei confronti dei prigionieri di guerra, che spesso venivano sommariamente giustiziati sul campo.

Tutto questo è presente in diversi punti di *World At War*, in cui nei panni del giovane russo e dell'altrettanto

■ Le granate speciali americane sono dei fumogeni, utili per evitare di essere bersagliati dai nidi di mitragliatrici. Quelle russe sono le molotov incendiarie!

■ I dettagli grafici del gioco sono molto curati: i giapponesi indossano diversi tipi di uniforme, comprese queste completamente mimetiche.

■ La giungla di *COD WaW* è realizzata in modo convincente, anche se non proprio fotorealistico. Occhio alle imboscate nipponiche!

LA TUA PELLE O LA MIA

Completando il gioco, come in *COD 4*, sbloccherete un livello speciale. Se non volete saperne di più, fermatevi qui; altrimenti, mettete la rivista vicino a uno specchio!

Vi ritrovate in una casa abbandonata e, nel cuore della notte, i cadaveri di nazi si ricompongono e vi attaccano. Dovrete resistere a ondate successive di zombi-nazi, acquistando nuove armi e sbloccando aree della casa, alla ricerca di una possibile via di fuga – ogni zombi ucciso, vale oro. Gli head shot valgono di più!

imberbe americano assisterete a "scene" un po' sopra le righe, e in almeno un caso dovrete "partecipare" a una situazione discutibile. Fa sorridere, ma non troppo, che mentre con la divisa del russo potrete sparare a soldati disarmati, in quella del corpo dei Marine il titolo "fa sparire" l'arma, quasi in modo da preservare il supposto "fair play" americano anche nel gioco.

Sulle pagine di GMC abbiamo spesso parlato di violenza nei videogiochi. Non pensiamo che, giocando a un videogioco, si possa offendere la memoria di chi è caduto in guerra. Siamo convinti, anzi, che questo sia un buon metodo per ricordare il disastro globale della Seconda Guerra Mondiale; un modo per non dimenticare la Storia, soprattutto per le nuove generazioni. E magari, per non doverla rivivere davvero.

QUELL'ULTIMO PONTE

Come avrete capito leggendo fin qui, *Call of Duty – World At War* è un titolo divertente e coinvolgente. In single player sono le "solite" 8-10 ore cui siamo abituati dai recenti FPS, che aumentano se lo si gioca al livello di difficoltà maggiore. La possibilità di affrontarlo con degli amici in carne e ossa lo rende, però, molto più longevo anche se non vi piace frequentare le arene online del multiplayer tradizionale. Il multi, che giudicheremo a fondo in uno dei prossimi numeri di GMC, è promettente e siamo convinti che abbia le carte in regola per replicare il successo di *COD Modern Warfare*.

La novità della modalità cooperativa, unita alla bravura nel creare delle sequenze scriptate molto cinematografiche e dei momenti "epici" (quelli di *COD 2* rimangono però insuperati, a nostro avviso), fanno sì che *World At War* abbia molto da dire, soprattutto a chi può giocare via Internet. Se prevedete di giocarlo con qualche amico e vi piacciono gli sparatutto, vi consigliamo l'acquisto senza incertezze.

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, **9**
Dopo *Far Cry*, Crytek torna con un nuovo FPS tutto centrato sulla libertà d'azione. E, ovviamente, sugli scontri con nord coreani e alieni.

Call of Duty 4 Modern Warfare, Dic 07, **9**
Il capitolo che segna il passaggio all'epoca moderna della saga: divertente, violento e con un multiplayer favoloso.

info ■ Casa **Activision/Blizzard** ■ Sviluppatore **Treyarch** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 59,90, € 79,90 Limited Edition** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.callofduty.com/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz, 512 MB (XP) o 1 GB (Vista) RAM, Scheda 3D 256 MB con Shader 3.0, 8 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU 3,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet. 2-4 giocatori in Co-Op, fino a 32 in multi "normale"**

- Grafica di ottimo livello
- Un "teatro" eccezionale
- Modalità cooperativa divertentissima

- Poca libertà: seguirete un tunnel
- Single player di circa 8-10 ore
- Richieste hardware esose e prezzo elevato

Lo sparatutto che ha fatto la storia dei videogiochi torna alla grande, con un quinto episodio all'altezza dei predecessori. Forse un po' più corto in single player, ma divertente con qualche amico per la modalità Cooperativa. La pretendiamo in tutti gli FPS, ora!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	COOPERATIVO	ARMI
9	8	7	7	9	8

■ Fin dall'inizio, troverete armi molto potenti, come lanciafiamme, bazooka e mitragliatrici pesanti.

■ Uno dei passatempi principali in *Far Cry 2*: safari a caccia di mercenari, e con jeep equipaggiata di lanciagranate.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

FAR CRY 2

L'unico male che manca, è quello d'Africa.

MERCENARI IN ITALIANO

Come abbiamo scritto, il doppiaggio in italiano di *Far Cry 2* è integrale, quindi comprende anche tutte le voci. Il lavoro svolto da Ubisoft è di altissimo livello, dato che le voci dei mercenari sono ricche di inflessioni "straniere": quando un gigante di due metri armato come un tank vi rivolge la parola, non lo farà in romano o bolognese, ma con un accento spiccatamente francese. I testi sono tradotti molto bene, a eccezione di alcune voci del catalogo dei venditori di armi; sono rimasti in inglese solo i nomi sulla mappa e sui segnali.

ATTENZIONE! DRM

La protezione di *Far Cry 2* richiede la connessione a Internet e dà la possibilità di installare il gioco su soli 3 PC. Disinstallandolo, si "recupererà" una installazione.

IL ricevere in eredità un titolo prestigioso come quello di *Far Cry* non deve essere un peso leggero: uscito a inizio 2004, il gioco di Crytek dimostrò al mondo che gli FPS potevano essere creati anche da software house che non fossero collegate in qualche modo a id Software, Epic o Valve.

All'assoluta bellezza grafica si abbinava una libertà mai vista, che poneva il giocatore su un'isola nel Pacifico e gli indicava l'obiettivo sulla mappa: come arrivarci era totalmente una sua scelta.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A distanza di quattro anni da quel capolavoro, che ci onoriamo di essere stati fra i primi a scoprire (la copertina di anteprima risale al numero di Natale 2003 di GMC), Ubisoft propone un seguito, sviluppato però da uno studio interno (Ubisoft Montreal), dato che – come sanno tutti gli appassionati di sparatutto – Crytek è passata sotto l'ombrello di EA con lo splendido *Crysis* e il tiepido *Warhead*.

Basterà il solo nome a rendere *Far Cry 2* un eccellente FPS, in grado di non deludere le migliaia di fan del gioco originale? Ubisoft sarà riuscita a superare il maestro, con un gioco che si sposta dalle isole del Pacifico al cuore nero dell'Africa?

L'ABITO FA IL MONACO

Appena sceso dall'aereo, ho trovato una jeep ad attendermi; l'Africa è una terra bellissima, e sebbene sapessi di essere venuto qui a uccidere, non ho potuto che ammirare il panorama delle enormi distese della savana, delle dune del deserto e delle rigogliose foreste. Le zebre correvano ignare della guerra che stava per scoppiare.

Come nella migliore delle tradizioni da sparatutto, l'introduzione di *Far Cry 2* è una carrellata veloce per il paesaggio, che non può non far ricordare il trenino di *Half-Life* ai veterani del genere. Qualche minuto di corsa a bordo di una jeep e scoprirete immediatamente due elementi fondamentali del gioco. Il primo è il doppiaggio, che in *Far Cry 2* è a livello cinematografico. Gli indigeni parlano con un accento "straniero" tendente al francese, e ogni personaggio principale ha la propria voce caratteristica. La traduzione è ottima,

"Il consiglio che vi diamo è: sparate a tutto ciò che si muove"

e comprende lo stile di linguaggio che vi aspettereste da un mercenario spietato armato fino ai denti o da un prete senza speranza che tenta con tutte le sue forze di aiutare il prossimo con ogni mezzo. Questo vuol dire – vi avvisiamo – che ci sono parecchie parolacce.

Il secondo aspetto, che probabilmente è anche più importante, è la grafica, davvero eccezionale. Le vallate sono realizzate splendidamente, così come la vegetazione; le baracche, le strade, le auto, i mercenari, le esplosioni: l'effetto è molto prossimo al fotorealismo, come potete vedere nelle immagini in queste pagine. Sebbene le texture, viste da vicino, siano un po' meno dettagliate di quelle di *Crysis*, l'effetto generale è semplicemente splendido, ed è sicuramente il "gradino" successivo rispetto al gioco di Crytek dell'anno scorso. Il tramonto o l'alba sono momenti imperdibili, soprattutto nel deserto o in mezzo alla giungla, dove i raggi del sole passano attraverso le foglie e disegnano ombre sul terreno o sulla nostra jeep. Ci sentiamo di rivolgere una critica alla "legnosità" dei movimenti dei mercenari, che si comportano a volte un po' come se fossero delle bambolone rigide; in realtà, il difetto si nota proprio perché il resto del gioco è di altissima qualità.

Naturalmente, un motore così potente ha un prezzo. Su un PC mostro (Core 2 Quad a 2,67 GHz, con 4 GB di RAM e 2 9800 GTX) siamo riusciti a giocare

A SPASSO PER L'AFRICA

Il territorio riprodotto nel gioco è molto vasto; in scala, è delle dimensioni di una piccola provincia. Per questo motivo, è fondamentale utilizzare dei mezzi di trasporto. Il più comune è costituito dalle jeep scoperte con arma brandeggiabile. Sembra che nel mondo di *Far Cry 2* sia perfettamente lecito salire su un'auto quando la trovate – tanto, chi vi vede vi sparerebbe addosso a prescindere! Alle jeep si affiancano le berline scassate Anni '70, i SUV un po' più moderni, e le fenomenali dune buggy, velocissime, ma che offrono ben poca protezione. Gli altri mezzi sono le chiatte fluviali, anche loro con un bel mitragliatore pesante, e gli alianti, che riteniamo delle trappole mortali ingovernabili!

Le fiamme hanno un ruolo importante negli scontri: dar fuoco all'ambiente, savana e case di legno comprese, spinge i nemici a uscire allo scoperto.

I combattimenti sono frenetici e continui, anche a causa del sistema di respawn dei nemici. Basta allontanarsi e ritornano tutti belli arzilli.

La mappa ha diversi livelli di zoom; mostra la vostra posizione, quella degli obiettivi, e la collocazione delle installazioni più importanti.

VENDITORI DI MORTE

Nel mondo di *Far Cry 2*, l'attività più remunerativa è quella del venditore di armi. Ce ne sono una dozzina per mappa e possono rifornirvi di ogni tipo di strumento offensivo, dal revolver al mortaio. Il problema è che, all'inizio, il catalogo è molto ridotto, e per aggiungere armi potenti, i mercanti di morte vi chiederanno di risolvere qualche missione per loro – si tratta di far saltare in aria i loro concorrenti, insieme ai camion con cui trasportano la loro merce. Ogni arma "acquistata" diventa parte permanente della vostra personale armeria e ha il vantaggio di essere più precisa e affidabile di quelle lasciate dai nemici uccisi.

alla risoluzione 1920x1200 con le opzioni grafiche impostate su "molto alto" e HDR attivo, rimanendo ben sopra i 45 FPS. Tuttavia, con configurazioni inferiori, è necessario scendere a qualche compromesso. Non tanto per la risoluzione, ma per gli effetti grafici. Tra l'altro, sottolineiamo che ciò accade con il motore DirectX 9. Con quello DX 10, che non cambia in modo drammatico l'effetto finale, a parità di configurazione e sullo stesso PC non ci schiodavamo dai 15-16 FPS, trasformando quindi il gioco in un combattimento a turni. Il motore DX 10 rimane quindi, a quella risoluzione, quasi ingiocabile.

Ciò che ci ha stupito è la varietà delle ambientazioni, che vanno dalla savana al deserto, dalla giungla all'ambiente cittadino "africano", che a sua volta spazia da bidonville corrose dalle piogge a chiese, case coloniali e aeroporti. Un plauso speciale, come abbiamo già detto, spetta ai tramonti, che sono davvero spettacolari, soprattutto nel deserto o in navigazione su un corso d'acqua, a bordo di una chiatta. Ci siamo sentiti un po' come Martin Sheen in "Apocalypse Now".

GUERRA E LIBERTÀ

Cristo, che schifo. Un paese che va in rovina, e le due fazioni che dovrebbero aiutare il popolo pensano solo a massacrarsi a vicenda in una guerra senza quartiere, che sta spingendo gli innocenti a scappare a gambe levate. E se non ti ammazza un mercenario drogato, ci pensa la malaria.

In *Far Cry 2*, impersonerete un mercenario, ma non di quelli che appaiono solitamente nei videogiochi, che alla fine hanno qualche motivo che li fa combattere dalla parte giusta. Siete un disgraziato senza alcuna morale, che accetterà missioni da crimini contro l'umanità, come uccidere il capo della polizia (corrotto) o far saltare fabbriche di medicine.

Il piccolo stato africano senza nome in cui siete finiti è – come prevedibile – dilaniato da una guerra civile tra due "movimenti popolari". Sotto nomi altisonanti che richiamano il popolo e la libertà, si nascondono neanche troppo sottilmente due tiranni, che vogliono semplicemente il potere assoluto sul paese. Gli strumenti di

SALVATE IL MERCENARIO

Fortunatamente, *Far Cry 2* vi permette di salvare come e quando volete, quick save inclusi. Mentre la versione per console – poveri loro! – consente di salvare solo nei rifugi e in pochissime altre zone, su PC basterà selezionare la voce corrispondente del menu o premere il tasto del quick save per mettere al sicuro i propri progressi. Tuttavia, vi consigliamo di tenere dei salvataggi separati, dato che il gioco salva automaticamente nello stesso slot del quick save in determinati momenti: se, quindi, non volete dovervi rifare intere sessioni perché un "amico" è stato ucciso e ve ne siete accorti troppo tardi, tenete dei salvataggi separati.

I MIGLIORI AMICI DI UN MERCENARIO...

... Sono i diamanti! La moneta corrente, in *Far Cry 2*, è bandita. Per i vostri servizi sotto copertura, verrete premiati con diamanti grezzi, che vi permetteranno di acquistare potenziamenti per armi e veicoli. Inoltre, esistono oltre 200 valigette nascoste negli anfratti più sperduti del gioco, che contengono qualche diamante. Potrete trovarle grazie al rilevatore del GPS (ne avrete uno sempre con voi, e su ogni auto, per quanto scassata, ne troverete un altro). Si tratta di una caccia al tesoro simile a quella per i manufatti di *S.T.A.L.K.E.R.*, con la differenza che è meno pericolosa, ma anche meno determinante. Soprattutto verso la fine del gioco, perderete interesse per queste ricerche. Alcune valigette sono nascoste molto bene, però.

La dune buggy è il nostro mezzo preferito. È velocissima, anche se protegge ben poco il guidatore.

Per prendere la mira, è quasi obbligatorio utilizzate "l'iron sight", che attiva anche l'eventuale mirino di precisione.

NASTRI DELLO SCIACALLO

Durante le vostre esplorazioni, potrete trovare dei nastri dello Sciacallo, il trafficante di armi che dovete assassinare come scopo ultimo della vostra missione africana. Per scovarli, dovrete utilizzare lo stesso metodo con cui cercate le valigette dei diamanti (descritto nell'apposito riquadro). Il fatto è che quando il rilevatore inizierà a lampeggiare di verde, non saprete se avrete trovato un nastro o un diamante.

Oltre a deserto e giungla, dovrete esplorare un intricato sistema di canali e laghetti, caratterizzati da una quantità immane di mercenari armati fino ai denti.

questi despoti sono i mercenari indigeni e bianchi, che hanno tutto l'interesse a far sì che la situazione rimanga il più instabile e violenta possibile.

Ecco, quindi, che dovrete, come Bruce Willis nel film "Ancora Vivo", aiutare ora una parte, ora l'altra; non c'è alcuna scelta. Se anche non vi piace una missione, sarete tenuti ad accettarla per avanzare con la trama. Dovrete completare tutte le 30 e passa missioni che compongono la vicenda principale del gioco, e che vanno dall'assassinio selettivo di un trafficante scomodo al facilitare la dipartita di un professore universitario passato dall'altra parte, dal far esplodere un deposito di carburante al distruggere una base nemica.

Dato che agirete sotto copertura, i vostri datori di lavoro vi pagheranno in diamanti, ma non riceverete alcun genere di aiuto dalla loro fazione. Anzi, siccome questo è il regno dei mercenari, i loro "soldati" vi spareranno addosso a vista. E giacché in *Far Cry 2* non ci sono praticamente civili, e i pochi che resistono sono in zone in cui non potrete nemmeno estrarre le armi, il consiglio che vi diamo è: sparate a tutto quello che si muove, sicuramente non vi vuole bene.

A rendere un po' più vivibile il mondo, arrivano i vostri "amici". Si tratta di mercenari come voi. In realtà, visto che sceglierete il vostro alter ego tra una dozzina di soldati di ventura già "pronti all'uso", sono gli *altri* mercenari disponibili all'inizio. Gli amici sono di due tipi: ci sono quelli che se aiutati, vi verranno a salvare nei momenti critici, e quelli che hanno sempre in mente un piano alternativo, e che vi proporranno altri sistemi per risolvere le missioni delle due fazioni africane.

In effetti, le missioni di questo tipo hanno tutte un medesimo svolgimento: una parte vi propone di arricchire in qualche modo i cimiteri della zona, poi ricevete una telefonata da un "amico", che vi propone un metodo diverso, normalmente più complesso, per risolvere il problema, ma che ha anche un ritorno economico (solitamente, per lui). In cambio, dovrete correre a salvargli la pelle nell'immancabile sparatoria finale, dove bisognerà stare attenti che non rimanga ucciso. Come risultato, avrete un "upgrade" di qualche tipo, il che non è mai male.

Oltre a queste missioni, ne assolverete alcune per gli indipendentisti, che vi procureranno in cambio delle medicine per la malaria. Già, se non vi ammazzano a fucilate, c'è sempre la febbre a quaranta gradi...

GPS E MAPPA

Per trovare la strada verso la missione successiva, viene in vostro aiuto lo splendido sistema GPS del gioco che, oltre a funzionare meglio che nella realtà, mostra la posizione degli obiettivi. Le mappe di *Far Cry 2* sono realizzate con molta cura, considerando che le strade sterrate si inerpicano spesso per montagne e valli. Sulla mappa sono segnalati non solo i posti di blocco e i mercanti d'armi, ma anche i rifugi dove potrete dormire e rifornirvi. Questi ultimi, in teoria, sono delle "safe house" segrete, ma in realtà ci sono persino i segnali stradali a indicarvele! Parlando di segnali, si "colorano" per indicarvi l'obiettivo: per esempio, se dovete raggiungere la "casa del pescatore", i segnali che la indicano si coloreranno di rosso o di blu, risultando immediatamente riconoscibili.

IL FUCILE E IL CERVELLO

Ecco lì: il cecchino era appostato sotto un grande albero. Mi sono avvicinato di

Gli ambienti esterni, che sono enormi, risultano convincenti sotto quasi ogni aspetto.

Il sistema d'illuminazione dinamico crea dei giochi di luce splendidi, soprattutto all'interno di costruzioni o passando sotto le foglie della vegetazione.

DISTRUZIONE DI MASSA

Come abbiamo scritto, in *Far Cry 2* esistono decine di armi. Tuttavia, sarete in grado di portarne con voi solo tre: un'arma da supporto, come una rivoltella o la piccola UZI; una principale, che va dal fucile di precisione a quello d'assalto; e una pesante, che comprende mitragliatori, lanciarazzi, lanciafiamme e mortai. Fin dall'inizio, potrete trovare armi potentissime in mano ai nemici uccisi, ma queste si deteriorano velocemente e si inceppano o esplodono con una frequenza allarmante. Per averne di "linde" come appena uscite dalla fabbrica, dovrete sbloccarle e acquistarle dai mercanti di armi, e a quel punto ne avrete una scorta infinita in ogni armeria del paese. Le munizioni vanno per "classi", quindi troverete scatole di munizioni che vi permettono di caricare indistintamente un fucile di precisione come il Dragunov, un mitra d'assalto come il FAL, o l'AK-47. Stesso discorso per lanciarazzi e mortai.

soppiatto e l'ho ucciso silenziosamente, dopodiché ho preso il suo fucile di precisione e ho iniziato a seminare morte e terrore nell'accampamento sottostante. Andava tutto bene, fino a quando il fucile mi è esploso in mano. Ho dovuto riprendere il mio mitragliatore e scendere, per finire il lavoro. Questi delinquenti da due soldi non sanno proprio come si tengono le armi...

Far Cry 2 offre una struttura molto aperta. Vi muoverete su un'enorme mappa, in cui al centro è presente una città dove vige una specie di tregua. Lì riceverete le missioni delle due fazioni, cui si aggiunge a volte quella degli indipendentisti. Gli incarichi prevedono che raggiungiate un posto determinato della mappa, e solitamente compiate un massacro in piena regola. Come ci arriverete, e come massacrerete, starà completamente a voi.

Dato che lo staterello è piuttosto grande, dovrete muovervi sicuramente con SUV o jeep, e da questo punto di vista *Far Cry 2* ricorda un po' *Grand Theft Auto,* ma sarebbe un errore paragonarlo alla splendida saga di Rockstar. Qui si fa la guerra e tutto è votato alla distruzione. Nel giro di mezz'oretta, vi renderete conto che i combattimenti sono continui, dato che ogni posto di blocco (e sono tantissimi) si trasforma in una piccola battaglia. Sempre in meno di trenta minuti, riuscirete ad accedere ad armi potentissime, come lanciarazzi, lanciafiamme, fucili di tutti i tipi, mitragliette, e persino mortai.

"Le sparatorie sono spettacolari e assordanti"

Tuttavia, leggete bene il riquadro in queste pagine dedicato alle armi, dato che *Far Cry 2* utilizza un sistema un po' particolare per il discorso dei "ferri del mestiere". Di base, potrete prendere tutte le armi lasciate dai nemici, ma si tratterà di ferri vecchi, corrosi e arrugginiti, che vi potranno esplodere letteralmente in mano. Per avere strumenti migliori, dovrete rivolgervi ai trafficanti, che hanno dei veri e propri negozi sparsi un po' ovunque. In cambio di armi in buono stato, dovrete risolvere missioni *anche* per loro!

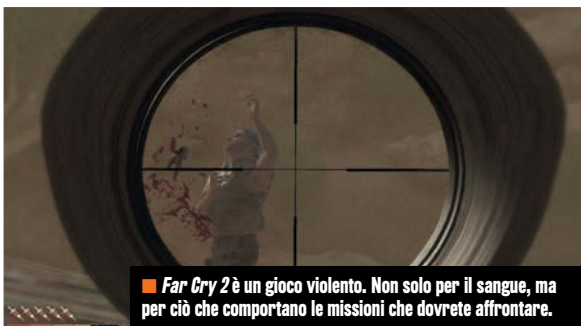
Quale che sia il datore di lavoro, le missioni di *Far Cry 2* sono eccitanti e divertenti. Grazie al sistema "aperto" del gioco, sarete liberi di impostare lo stile del vostro attacco. Armati di mitragliatore pesante, potrete arrivare al centro di un abitato in mano al nemico, e spargere distruzione utilizzando il lanciagranate montato sulla jeep, imitando "Rambo" e i suoi fan. Oppure, potrete attendere la notte e, col favore delle tenebre, avvicinarvi di soppiatto evitando le guardie e facendo saltare il cervello alla vittima con un fucile di precisione. Ancora, potrete incendiare la savana e lasciare al vento il compito di spingere le fiamme verso il nemico, che scapperà in preda al panico fuori dai rifugi e verso i vostri proiettili. Non siamo al livello della nanotuta di *Crysis*, ma c'è comunque un buono spazio di manovra.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici, in *Far Cry 2*, è tendenzialmente di un livello più che discreto: riescono a capire che un incendio alle loro spalle non è cosa buona, e fuggono da esplosioni e fiamme. Sono anche in grado di comprendere che spararvi addosso con un mitragliatore pesante è generalmente meglio che aprire

TANTI MERCENARI, TANTO SPASSO

Il multiplayer di *Far Cry 2* comprende quattro diverse modalità: tre "standard" (DeathMatch, DM a squadre e una specie di Cattura la Bandiera) e Rivolta, basata sul "controllo territoriale", che promette di essere piuttosto interessante. Quando giocherete online, dovrete scegliere una delle sei classi disponibili; grazie all'editor incluso nel gioco, le mappe online saranno presto tantissime (nel gioco ne sono incluse 14). Come al solito, valuteremo il multiplayer in uno dei prossimi numeri di GMC, nell'Extended Play della rubrica Next Level.

Attaccare a testa bassa non è mai l'opzione migliore: è consigliabile esaminare la situazione sulla mappa e da lontano, anche per individuare eventuali cecchini.

I movimenti dei mercenari sono un po' legnosi, soprattutto durante i combattimenti.

Far Cry 2 è un gioco violento. Non solo per il sangue, ma per ciò che comportano le missioni che dovrete affrontare.

UN AIUTO NON SI RIFIUTA MAI

In un mondo tanto ostile, in cui ogni essere vivente sembra desiderare la nostra dipartita, fa piacere che ci sia qualcuno che vuole aiutarci. Si tratta di altri mercenari, che potremo liberare dalle grinfie delle due fazioni, oppure semplicemente incontrare al bar sulla spiaggia "da Mike". Questi amici ci proporranno delle missioni leggermente più umane delle solite, ma, soprattutto, potranno venire in nostro aiuto quando la situazione si farà troppo calda. Inoltre, ci proporranno delle soluzioni alternative alle missioni "ufficiali" delle due fazioni, anche se si tratterà spesso di incarichi ancora più complessi. Vi consigliamo di stare molto attenti, quando gli "amici" vi stanno aiutando, o voi li state salvando: è difficile capire quando vengono uccisi, e potreste accorgervene un po' troppo tardi.

VERSIONE DA COLLEZIONISTI

***Far Cry 2* avrà anche un'edizione da collezionisti, che comprende la mappa completa del gioco, il "making of", un art book e una T-Shirt. Il prezzo sarà di 54,99 euro.**

il fuoco con un revolver, e si mettono al riparo dai vostri colpi. Tuttavia, ogni tanto si comportano in modo un po' "inebetito", e un paio di volte li abbiamo uccisi senza che reagissero affatto. Comunque, ci riteniamo soddisfatti da un'Intelligenza Artificiale che li fa comportare in modo generalmente abbastanza logico, e che spesso li ha fatti arrivare dietro o sui fianchi della nostra posizione.

Le sparatorie, soprattutto quelle che avvengono all'apice di ogni missione, sono spettacolari e assordanti. Siete soli contro un esercito imbufalito, con mercenari che vi sparano con razzi, fucili di precisione, salgono sulle jeep e cercano di investirvi, vi girano attorno e vi sparano attraverso la lamiera o il legno con fucili a pompa. Non avrete un attimo di tregua!

Già a livello "normale", non potrete pensare di risolvere questi combattimenti con l'approccio tipico degli FPS: correre verso il nemico sparando all'impazzata non serve a nulla, e chi giocherà così non durerà molto. Ispezionare dall'alto l'obiettivo è molto importante, sia per capire dove siano appostati i nemici, sia per elaborare un minimo di strategia.

Le ambientazioni sono peraltro affascinanti: la mappa di gioco comprende deserto, giungla, corsi d'acqua, montagne e città di varie dimensioni. Le missioni vere e proprie vi porteranno in zone piuttosto inusuali, come villaggi indigeni, scuole, basi di polizia, villaggi turistici e via dicendo.

IL FINE GIUSTIFICA I MEZZI

Non dovevo perderlo di vista: il mio obiettivo era lui, lo Sciacallo. Se questo stato stava affondando nel sangue degli innocenti, era colpa sua. Non importa di quali crimini e misfatti dovevo macchiarmi, dovevo sempre tenere a mente che l'obiettivo era la cosa importante.

> "Siamo felici di confermare che *Far Cry 2* è un FPS di razza"

Far Cry 2 riesce a eguagliare la maestosità del suo predecessore? La risposta è positiva. Quando abbiamo saputo che Ubisoft avrebbe pubblicato un seguito "apocrifo" cambiando sviluppatore e ambientazione, abbiamo temuto il peggio, ma ora siamo felici di confermare che *Far Cry 2* è un FPS di razza, da non perdere assolutamente se siete dei fan del genere. Il mondo di gioco è completamente aperto. Sebbene le "zone" che visiterete siano diverse (e non vogliamo dire di più, per non rovinarvi la sorpresa), ognuna è liberamente visitabile fin dall'inizio. Non ci sono muri invisibili o limiti invalicabili, fatti salvi quelli che determinano il perimetro rettangolare esterno: molte aree della mappa sono delimitate da uno spazio grigio, il che indica che lì vi sparano a vista (non che nel resto della mappa la situazione sia molto diversa). Potete quindi scommettere che a ogni "area grigia" corrisponde una missione, presente o futura.

La trama, naturalmente, è un po' tirata per i capelli. Dopo il terzo o quarto "cambio di fronte", sarebbe lecito pensare che i due capi fazione dovrebbero discutere tra loro solo per decidere chi debba tagliarvi la gola per primo. Da questo punto di vista, il gioco è esplicitamente un po' sopra le righe. Un elemento particolare è, invece, il discorso degli upgrade. Praticamente tutto ciò che potrete utilizzare, nel gioco, è "migliorabile": le armi, dato che esiste la versione "pulita" di ogni arma mercenaria, che non si inceppa né esplode da sola; i mezzi che da pilotare; i rifugi dove dormire; persino le vostre vesti, che vi renderanno meno visibile e vi permetteranno di portare più fiale di

VITA ED ENERGIA

Far Cry 2 è un FPS "vecchia scuola", dove il protagonista ha la classica barra di energia – se siete conciati male, riparandovi dietro un muro non verrete guariti magicamente, anzi, rischierete "solo" che arrivi una granata ben piazzata. Esistono diverse "tacche" di energia: se scendete a una frazione della prima, potete curarvi da soli, estraendo il proiettile dal braccio con le pinze, o cauterizzando una ferita con delle fiamme – il tutto con animazioni che non lasciano molto all'immaginazione. Per recuperare le altre barre di energia, dovrete ricorrere a una siringa del kit di pronto soccorso. Come quasi tutto nel gioco, potrete anche avere un upgrade su quante siringhe poter portare con voi.

I segnali stradali si "colorano" per indicare la strada più veloce verso gli obiettivi attivi.

I duelli su auto e tra barche sono molto frequenti: niente di meglio di un bel razzo per mettere fine alla discussione.

EDITOR DI LIVELLI

Far Cry 2 include un editor che sembra piuttosto efficiente per creare mappe per il multiplayer in modo veloce e intuitivo. Per creare questa mappa (che chiameremo "sfida tra i monti GMC"), abbiamo impiegato pochi secondi. In un prossimo numero, analizzeremo le modalità dell'editor nel dettaglio tra le pagine del Next Level.

pronto soccorso e munizioni. Un concetto, questo, un po' troppo "giocoso" per chi è abituato a FPS come *Crysis*. Però, visto che sarete liberi di ignorare la maggior parte di questi elementi, o inseguirli in modo selettivo, non è una presenza troppo ingombrante. Una volta che avrete un buon mitragliatore d'assalto, magari con ottica di precisione, una mitraglietta UZI e un fucile di precisione, sarete pronti ad affrontare qualsiasi frangente.

Il "respawn" dei nemici, ovvero il fatto che riemergano dalla fossa con un'allarmante frequenza, è un invece un po' fastidioso. Nella zona in cui vi trovate, esiste un numero fisso di avversari, quindi non dovrete ucciderne in massa prima di "risolvere" la missione (cosa che, invece, accade in molti FPS, come quelli della saga di *Call of Duty,* dove se non avanzate i nemici continuano a riapparire). Tuttavia, quando eliminerete i nemici da un posto di blocco, sarà seccante ritrovarli in piene forze anche dopo pochi minuti: ci è capitato di ripulire un avamposto piuttosto "rognoso", proseguire per poche centinaia di metri per la consueta battaglia di fine missione, e poi ritrovare il posto di blocco appena ripulito già pieno di nemici.

Niente di scandaloso, lo sottolineiamo: tra l'altro, munizioni e mezzi riappaiono esattamente come i nemici, quindi l'altra faccia della medaglia è che non rimarrete (quasi) mai senza armi o auto per spostarvi.

Far Cry 2 è un FPS prodigioso, che unisce all'aspetto più immediato del genere (le sparatorie in quantità industriale) un sistema molto aperto, ma ben lontano dall'essere disorientante. Tutto questo, pur essendo uno sparatutto dalla longevità anomala: per completarlo, crediamo siano necessarie oltre venticinque ore anche a un giocatore piuttosto esperto.

La struttura di *Far Cry 2* è completa e consistente, e sebbene non ci sia la simulazione di una vera guerra di fazioni (come accade in *Clear Sky* o, in passato, ha provato a fare *Boiling Point*), il risultato è uno sparatutto in prima persona divertente, frenetico e molto vario.

Paolo Paglianti

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, **9**
Il seguito "spirituale" di *Far Cry*, a opera del team originale, Crytek. Libertà d'azione e grafica mirabolante su un'isola teatro di una guerra tra USA, Nord Corea e alieni.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, Ott 08, **8½**
Quando il seguito supera l'originale: la "Zona" intorno a Chernobyl riprodotta con cura certosina e piena di missioni e fazioni in guerra fra loro.

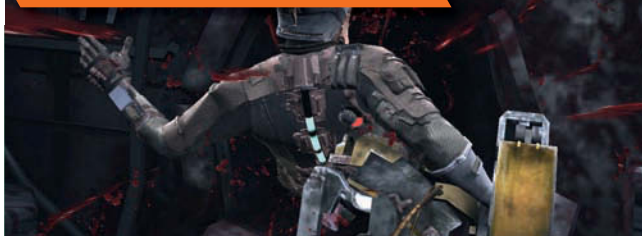
info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montreal** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99; € 54,99 Collector's Edition** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://farcry.it.ubi.com/**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,66 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3, DVD, 3,5 GB HD, Internet per attivarlo**
- Sis. Cons. **CPU Duo o X2 5200+, Scheda 3D 512 MB, 2 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Grafica strabiliante**
- **Libertà totale**
- **Traduzione eccellente**

- **Richieste hardware esose per goderselo al meglio**
- **Aspetti un po' "giocosi", come il respawn dei nemici**
- **Animazioni dei nemici un po' legnose**

Far Cry 2 **rende onore al predecessore, nonostante sia stato sviluppato da un team diverso da Crytek: alle mappe aperte, aggiunge un sistema di missioni e di fazioni che, per quanto non raffinatissimo, funziona ed è molto divertente.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPA	ARMI
9	9	9	8	9	8

Potrete aggiornare il vostro arsenale tramite appositi terminali.

Un tentacolo ha agguantato il protagonista: avrete pochi istanti per reagire ed evitare una fine atroce.

GENERE: SURVIVAL HORROR

DEAD SPACE

Forse nello spazio nessuno può sentirvi urlare, ma i vicini di casa udiranno distintamente le vostre grida di terrore!

È un piacere provare un gioco privo di numeri di fianco al titolo. Sia chiaro: non abbiamo nulla contro i seguiti, ma negli ultimi anni, la tendenza a riproporre in continuazione le versioni aggiornate di realizzazioni particolarmente fortunate dal punto di vista commerciale ha raggiunto l'eccesso.

Le novità, quindi, sono sempre benvenute. Bisogna anche ammettere che, giocando a *Dead Space*, ci si rende conto di come gli sviluppatori abbiano attinto a piene mani dal passato, e ci vuole poco a riconoscere le fonti d'ispirazione. La trama, per esempio, è ispirata a pellicole (e giochi) quali "Alien", mentre i mostri avversari sembrano presi di peso dal buon vecchio *The Suffering* di Midway.

I cliché non si fermano qui: non manca il severo caposquadra di colore, così come la bella assistente dal carattere di ferro, che ovviamente si rivela da subito "contro corrente". Fortunatamente, *Dead Space* non è una minestra riscaldata e, nonostante le evidenti citazioni colte (o scopiazzature, secondo i punti di vista), si rivela curato sotto ogni profilo, capace di tenere alta la tensione del giocatore sino alla fine, bello a vedersi e impegnativo da portare a termine.

La vicenda inizia all'interno di un'astronave: i protagonisti cercano di raggiungere un'enorme stazione orbitante con cui si sono persi i contatti. Inutile dire che, durante l'operazione di attracco, sopraggiungerà qualche complicazione, rendendo così impossibile ripartire non appena ci si rende conto dello stato di delirio in cui versa la base. Il silenzio spettrale, la devastazione delle strutture e il sangue che colora muri e suppellettili non lasciano presagire nulla di buono, ma per forza di cose bisognerà farsi coraggio ed esplorare la stazione, alla ricerca d'informazioni su quanto accaduto, ma anche per recuperare quanto necessario a tornare a casa.

In maniera simile a quando visto in *Doom 3*, esplorando la nave si troveranno sparse numerose memorie contenenti registrazioni audio o filmati dell'equipaggio della stazione, che pian piano sveleranno quanto è accaduto e come difendersi dai vari nemici. Saranno pochi i momenti in cui starete con le mani in mano: sin da subito, ci si rende conto che la stazione proprio deserta non è, che tutti i suoi abitanti "ufficiali" sono morti, ma chi ha causato il loro decesso se la passa piuttosto bene e, a quanto pare, non gradisce l'intrusione dei nuovi arrivati. E i nuovi padroni della base si faranno vivi dopo pochissimo, dimostrando scarsa propensione al dialogo.

> "L'atmosfera è sempre terrorizzante"

Eliminarli richiederà un minimo di impegno più del solito. Sparate contro il corpo di una di queste creature e vi renderete conto che le armi da fuoco avranno ben poco effetto. Il "trucco" consiste nello spezzare loro gli arti, accortezza che vi permetterà anche di risparmiare i colpi. Se, infatti, all'inizio le munizioni vi sembreranno abbondanti, procedendo nei livelli realizzerete che sarà sempre meglio usarle con parsimonia, per non rischiare di rimane a secco nel momento meno opportuno.

Anche in tali situazioni, comunque, non rimarrete indifesi: potrete tirare poderosi colpi con l'impugnatura delle

IN ITALIANO

Anche se la versione di *Dead Space* da noi provata era in lingua inglese, il gioco sarà completamente tradotto in italiano, voci comprese. Addirittura, il cast dei doppiatori annovera il maestro dell'horror Dario Argento.

ATTENZIONE! DRM

Come ormai la maggior parte dei giochi di EA (e non solo), *Dead Space* richiede un'attivazione via Internet per essere giocato. Al momento di andare in stampa, non conosciamo ancora i particolari del sistema di protezione.

IL CAPITALISMO UNIVERSALE

Anche in una base spaziale ormai deserta (fatta eccezione per le mostruosità che hanno eliminato l'equipaggio terrestre) la valuta è fondamentale. Non a caso, durante il vostro peregrinare, troverete spesso dei contanti, che potrete utilizzare nei computer della stazione per acquistare armi, munizioni, kit di pronto soccorso e altro. Investite bene i vostri risparmi, secondo l'approccio che avrete scelto: trovarsi di fronte a enormi creature malintenzionate senza kit medici e proiettili potrebbe essere il vostro ultimo errore.

Alcuni avversari sono particolarmente ostici. Per eliminare questo nemico, mettete in conto una potenza di fuoco non indifferente.

Le comunicazioni con i compagni sono mostrate tramite queste splendide sovrimpressioni.

UPGRADE COME SE PIOVESSERO

Fra le scelte strategiche proposte da *Dead Space*, una delle più importanti è decidere come aggiornare le armi e la tuta. Per farlo, avrete bisogno di recuperare dei particolari oggetti che, inseriti negli appositi macchinari sparsi per tutta la nave, consentiranno di migliorare l'arsenale, incrementando la potenza di fuoco, la velocità di ricarica, il numero di colpi del caricatore e via dicendo.

Se rimarrete senza munizioni, dovrete cercare di difendervi a mani nude: più facile a dirsi che a farsi.

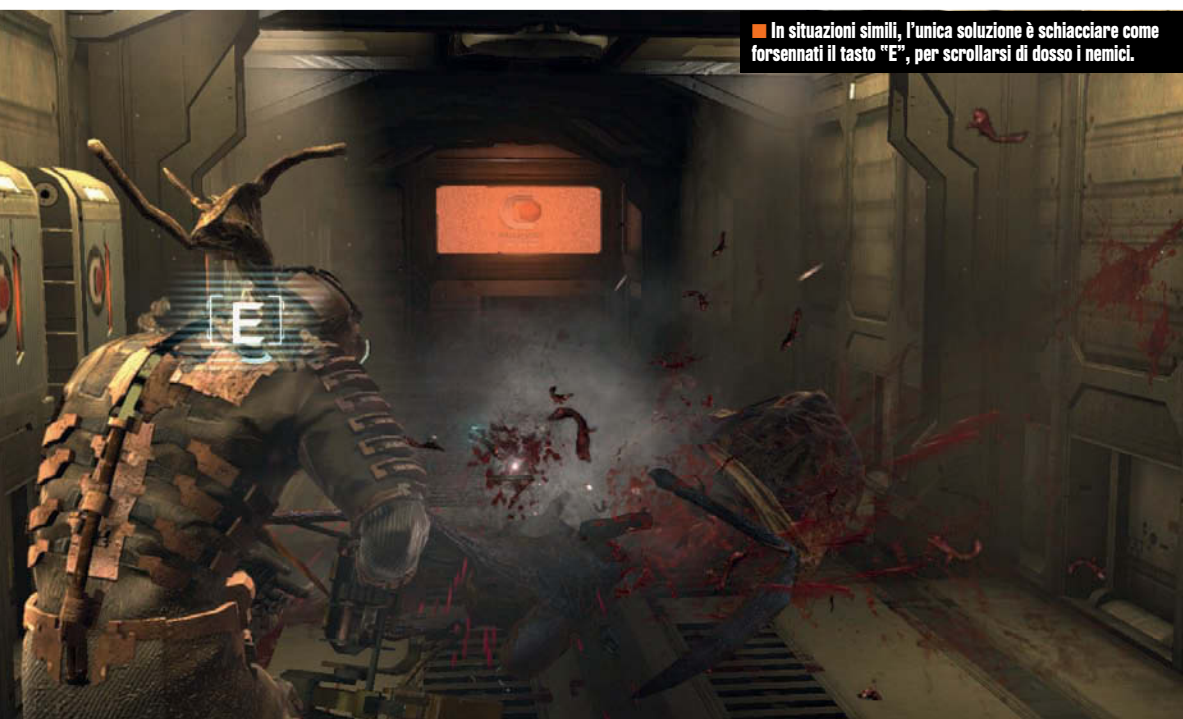
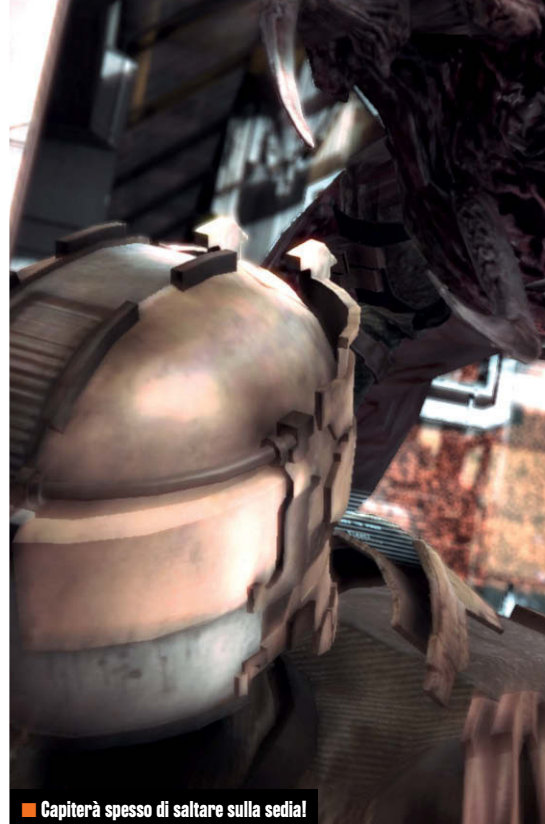
CONFIGURAZIONE DI PROVA

Abbiamo testato *Dead Space* su un PC dotato di CPU quad core 6600, 2 GB di RAM, GeForce 260 e sistema operativo Windows Vista 32 bit. Alla risoluzione di 1440x900 e a pieni dettagli, il frame rate rimaneva incollato sui 30 FPS, evidentemente il massimo che il motore del gioco riesce a generare. Non abbiamo mai riscontrato alcun rallentamento, nemmeno nelle scene più concitate.

Ci sono anche brevi sezioni all'esterno della stazione. In questi casi, le riserve d'ossigeno non sono infinite.

armi, ma anche vibrare dei violenti calci ai nemici che strisciano sul terreno (per lo meno, quelli che strisceranno dopo aver spezzato loro le gambe).

Fino a qui, sembrerebbe il solito spara-spara, ed effettivamente non aggiunge granché al panorama in termini di novità, ma *Dead Space* è riuscito a catalizzare la nostra attenzione sino alla fine, senza mai annoiarci. La ragione è da ricercare nell'eccellente realizzazione, nell'attenzione ai particolari, nelle situazioni sempre tese e terrorizzanti (siamo saltati sulla sedia più di una volta), oltre a tanti altri dettagli che fanno la differenza fra un gioco discreto e uno che si distingue in maniera particolare. Abbiamo apprezzato l'assenza del salvataggio veloce (o quick save, che dir si voglia), che avrebbe rovinato l'atmosfera e che è stato invece sostituito dalle tante postazioni di salvataggio sparse per la stazione, e distribuite in maniera intelligente, tanto da evitarvi di ripetere lunghe sessioni.

Azzeccata, poi, l'idea di inserire un comando per indicare la strada da seguire. Sebbene *Dead Space* sia molto lineare, spesso è necessario andare avanti e indietro per la stazione, visitando più volte le stesse stanze: insomma, è facile perdere l'orientamento. Sfruttando questa comoda opzione, non vi chiederete mai quale sia la giusta via. Naturalmente, è consigliabile non abusarne, e cercare di uscire dalla strada segnata esplorando anche altre stanze: tale fatica verrà ricompensata da nuove armi, munizioni e anche da qualche brutto incontro, ovviamente.

In situazioni simili, l'unica soluzione è schiacciare come forsennati il tasto "E", per scrollarsi di dosso i nemici.

Capiterà spesso di saltare sulla sedia!

Il lanciafiamme è una delle armi definitive, ma fate attenzione a non farvi avvolgere dal fuoco.

TENETE SEMPRE I PIEDI IN TERRA

Come ormai prassi per i giochi a sfondo fantascientifico, anche in *Dead Space* non mancheranno sezioni a gravità zero. Anche in queste situazioni, i vostri scarponi magnetici vi terranno incollati alle pareti (o ai soffitti), e solo spiccando dei balzi potrete provare l'ebbrezza dell'assenza di peso. Sono sezioni molto divertenti, in cui i programmatori si sono divertiti con la struttura dei livelli, per esempio, facendo camminare il giocatore su soffitti e pareti per raggiungere punti altrimenti inaccessibili.

A stimolarvi ulteriormente, ci penseranno i potenziamenti per armi e tuta, che vi obbligheranno a usare un filo di strategia al fine di sviluppare al meglio il vostro personaggio, e anche gli enigmi, solitamente abbastanza facili, ma che verso la fine dell'impresa si dimostreranno leggermente più cervellotici rispetto alle fasi iniziali di gioco.

Per quanto concerne l'azione, siamo rimasti affascinati dalla tipologia delle armi disponibili, per una volta originali e piuttosto azzeccate. Si inizia con un futuristico saldatore, per poi passare a un fucile d'assalto, ma nessuno degli strumenti d'offesa proposti si può definire "classico": il primo spara tre colpi alla volta, orizzontalmente o verticalmente (secondo la modalità di fuoco), mentre nel secondo è sufficiente attivare il fuoco secondario per vedere proiettili esplodere in ogni direzione (modalità comoda per tirarsi fuori d'impaccio nelle non rare situazioni in cui sarete attorniati da ogni tipo di essere mostruoso). Divertente lo spara lame, che genera una sorta di motosega sospesa a mezz'aria e controllabile dal giocatore, perfetta per tagliare gli arti di più nemici contemporaneamente.

"La gestione della fisica è azzeccata"

Le chicche proposte da *Dead Space* non finiscono qui: la gestione della fisica, sebbene basilare e ben distante da quanto visto in *Half-Life 2*, è veramente riuscita. Il protagonista è in grado di usare la telecinesi, che servirà principalmente per superare alcuni enigmi, ma che può essere anche impiegata in modo creativo, per esempio per lanciare oggetti contundenti (e possibilmente esplosivi, come taniche di gas) contro gli avversari.

Non sarà la famosa Gravity Gun del titolo di Valve, ma aggiunge varietà al gioco. E non è l'unico potere a vostra disposizione; c'è anche la stasi. Praticamente, con il tocco di un tasto rallenterete il movimento di alcuni oggetti: perfetto per passare fra porte impazzite che si aprono e si chiudono

Questa stanza ci ha creato non pochi grattacapi: pullula di maledetti alieni.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Inizialmente, il sistema di controllo di *Dead Space* potrebbe lasciare disorientati, principalmente a causa dell'inerzia negli spostamenti della visuale. Ci vuole un po' di pazienza per abituarsi, soprattutto quando si cerca di fuggire dagli attacchi avversari, cozzando contro pareti e oggetti vari. Una volta presa confidenza, non ci si farà più caso.

Anche dopo aver eliminato gli arti degli avversari, questi continueranno a strisciare nella vostra direzione.

DEAD SPACE È

30% *The Suffering*
30% "Alien" (il film)
20% *Doom 3*
10% *Bioshock*
10% *Half-Life 2*
100% Terrificante!

MAESTRI DELL'INTERFACCIA

Per aumentare l'immedesimazione del giocatore, i programmatori hanno evitato qualsivoglia indicatore su schermo, garantendo un taglio molto cinematografico a *Dead Space*. Tutte le informazioni relative a munizioni, energia, ossigeno rimasto e via dicendo saranno indicate in maniera naturale e intuitiva sulla tuta del protagonista. Una scelta elegante e azzeccata, soprattutto considerando l'importanza dell'atmosfera in questo gioco.

a ghigliottina, ma anche per congelare momentaneamente gli avversari più ostici, così da tagliuzzarli con calma.

Dead Space, insomma, ci ha conquistato. Avremmo forse apprezzato una maggior varietà dei mostri, così come qualche sezione più tranquilla, in modo da far salire la tensione prima di un attacco a sorpresa: dopo qualche ora, infatti, ci si abitua e ci si aspetta l'assalto da un momento all'altro. Anche i mostri tendono a risultare sempre gli stessi, sebbene ogni livello porti con sé qualche nuova minaccia.

Dead Space, poi, si dimostra tecnicamente valido. Il motore grafico non fa gridare al miracolo, ma la qualità di texture e animazioni è elevata. Forse, alcune stanze si somigliano troppo, ma non avrete tempo per dare peso a questo particolare, impegnati come sarete a difendervi dagli attacchi e a trattenere il respiro ogni qualvolta vi avventurerete in nuove aree, solitamente più sanguinolente di quelle viste in precedenza. Ma più della grafica, è il sonoro che ci ha lasciato a bocca aperta: la qualità audio è eccellente in termini di pulizia e precisione dei campioni, mentre il design è talmente curato, che fra grida, espressioni di sofferenza e versi gutturali si rimane realmente terrorizzati. E se l'atmosfera è eccellente con le cuffie, chi dispone di un sistema audio 5.1 otterrà più indizi sulla posizione dei nemici, che hanno la tendenza a sbucare da ogni lato.

Siamo di fronte a un ottimo gioco, che pur citando e copiando da altri titoli, lo fa con classe. La curva di difficoltà perfettamente calibrata, l'essenzialità degli enigmi (mai troppo cervellotici, né esageratamente banali), la realizzazione tecnica e la cura riposta nel design di ogni particolare lo rendono decisamente degno di nota. Se solo i programmatori avessero osato maggiormente nel cercare di introdurre nuovi elementi (soprattutto una maggior varietà di mostri), e avessero tarato meglio l'alternarsi dei momenti di combattimento a quelli di relativa calma, forse avremmo potuto parlare di capolavoro.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Lost Planet Extreme Conditions,
Ago 07, 8½
Uno sparatutto in terza persona, meno angosciante rispetto a *Dead Space*, ma in ogni caso ben realizzato.

The Suffering,
Ott 04, 8
Un ottimo gioco d'azione a base di tensione e adrenalina. Di recente è stato reso liberamente scaricabile. Lo potete trovare presso: **www.gamershell.com**

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Leader; Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 54,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://deadspace.ea.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM, Internet per attivazione**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- **Atmosfera terrorizzante**
- **Commento sonoro di grande impatto**
- **Curato in ogni dettaglio**

- **Poca varietà dei nemici**
- **Dopo un po', ci si abitua alla tensione**
- **Più innovazione non avrebbe guastato**

Un gioco d'azione e paura capace di tenere incollati sino alla fine, nonché curato in ogni particolare. Consigliato soprattutto ai possessori di sistemi audio 5.1, con i quali offre il massimo dell'atmosfera.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	ATMOSFERA
8	9	9	7	8	9

Per imparare le meccaniche di gioco di *RA 3*, vi consigliamo di sperimentare l'ottimo tutorial.

Le animazioni dei mezzi e gli effetti speciali sono davvero ottime.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Electronic Arts torna indietro nel tempo, per il terzo episodio della saga di *Red Alert*!

IN ITALIANO

Anche se la versione di *Red Alert 3* da noi provata era in lingua inglese, EA ci ha confermato che il gioco sarà completamente tradotto nella nostra lingua, doppiaggio compreso.

NEXT LEVEL

Nei prossimi mesi, sulle pagine della nostra sezione Next Level, aspettatevi una approfondita recensione sul multiplayer online di *Red Alert 3*.

ATTENZIONE! DRM

Per completare l'installazione di *Red Alert 3* è richiesta una connessione a Internet al fine di attivare il prodotto. Anche l'RTS di EA utilizza la tecnologia SecuROM con DRM (Digital Rights Management) e il gioco potrà essere attivato solo cinque volte, su uno o più computer.

A dodici anni dalla pubblicazione del primo *Command & Conquer: Red Alert* da parte degli indimenticabili Westwood Studios, a otto dal secondo episodio firmato sempre dal team di Las Vegas, EA Los Angeles ci regala il terzo atteso capitolo di una saga divenuta ormai leggenda.

Il primo *Red Alert* riuscì a stupire gli appassionati di giochi strategici in tempo reale riproponendo la collaudata formula della serie *C&C,* sostituendo le fazioni GDI e NOD con le più classiche Alleati e Sovietici. Per l'occasione, venne ipotizzata una Seconda Guerra Mondiale alternativa, in cui Hitler era stato assassinato e Stalin era pronto a conquistare il mondo. *Red Alert* proponeva due fazioni ben distinte e caratterizzate da un differente stile di gioco, introduceva nuove unità, la possibilità di selezionare il livello di difficoltà e, soprattutto, "l'alta" risoluzione (si parlava di 640x480).

Con il nuovo millennio, Westwood Studios lanciò *Red Alert 2*, che vedeva, ancora una volta, gli Alleati impegnati a respingere una fantomatica invasione sovietica sul suolo statunitense, con due ottime campagne da giocare, un nuovo comparto grafico, un'interfaccia rinnovata e parecchie migliorie alla collaudata struttura di gioco.

Cosa avranno preparato i ragazzi di EA Los Angeles, che nel frattempo hanno raccolto la pesante eredità dei Westwood Studios, per questo atteso terzo episodio? Di carne al fuoco ce n'è parecchia, a partire dalla nuova trama elaborata per l'occasione dai fantasiosi sceneggiatori di *Red Alert 3*. Gli Alleati, infatti, sono riusciti a sconfiggere l'Armata Rossa e i Sovietici, trincerati nel Cremlino, con un mossa disperata cercano di sovvertire le sorti di una guerra ormai segnata. In che modo? Utilizzando la macchina del tempo già sperimentata nel primo episodio. Con quale scopo? Uccidere il povero Albert Einstein prima che riesca a sviluppare la tecnologia (la bomba atomica) che permetterà agli Alleati di sconfiggere le truppe con la stella rossa.

Dopo aver portato a termine il loro piano malefico, gli scienziati russi si accorgono di aver "alterato" la linea temporale degli eventi. Tornati nel presente, constatano che le forze degli Alleati sono state ridimensionate, ma si trovano ad affrontare una nuova minaccia: l'Impero del Sol Levante. Inizia, così, la terza guerra mondiale, che in *Red Alert 3* troverà la sua massima espressione.

> "È votato all'azione frenetica e al multiplayer cooperativo"

EA Los Angeles, per replicare lo spirito e le dinamiche del primo episodio targato Westwood Studios (quello che ha sancito di fatto la nascita del genere degli strategici in tempo reale), ha preparato tre fazioni ottimamente caratterizzate, ognuna con una propria campagna da svolgere (sono composte da nove missioni principali, cui si aggiungono quelle secondarie), in modalità giocatore singolo oppure in cooperativa con un amico (una delle grandi novità introdotte da *RA 3*). In ogni caso, il vostro scopo sarà quello di completare tutte le missioni e portare alla vittoria gli Alleati, i Sovietici o il Sol Levante. In base alla vostra scelta, verrà narrata una storia "diversa" e gli obiettivi non saranno sequenziali. Il tutto sarà sublimato e intramezzato da sequenze filmate – uno dei marchi di fabbrica della serie – recitate da un cast di attori semplicemente stratosferico.

La struttura e le dinamiche di gioco proposte da *RA 3* sono quelle tipiche del genere degli RTS, ovvero: ricerca di denaro e risorse per lo sviluppo di infrastrutture e unità al fine di sostenere l'apparato bellico di ogni fazione.
I veterani della serie e gli appassionati del genere noteranno sin dai primi istanti alcuni cambiamenti operati a livello di giocabilità. Gli sviluppatori hanno cercato di snellire ulteriormente la fase di ricerca

CAST STELLARE

In occasione di questo terzo episodio, i vertici di EA hanno deciso di fare le cose in grande. Per realizzare i famosi filmati d'intermezzo, hanno selezionato un cast incredibile: abbiamo Gemma Atkinson ("Hollyoaks"), Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show", "Caccia a Ottobre Rosso"), Andrew Divoff ("Lost"), Kelly Hu ("X-Men 2", "Il Re Scorpione"), Jenny McCarthy ("Scream 3"), Ivana Milicevic ("Casino Royale"), Jonathan Pryce ("Pirati dei Caraibi - La maledizione della prima luna"), J.K. Simmons ("Spider-Man", "Juno"), Autumn Reeser ("OC"), Peter Stormare ("Prison Break", "Armageddon"), George Takei ("Star Trek", "Heroes") e Randy "The Natural" Couture (campione UFC pesi massimi) e Gina "Conviction" Carano (lottatrice Elite XC e di American Gladiators).

Che ne dite di un simpatico pacco bomba per distruggere una struttura particolare?

COMPONENTE ONLINE

Per il gioco online e la possibilità di disputare un'intera campagna con un amico, *Red Alert 3* sfrutta il servizio Gamespy Comrade. Grazie a questo sistema, si potranno organizzare facilmente partite multiplayer, trovare amici con cui giocare qualsiasi scenario, organizzare le classiche sfide tra clan e controllare le proprie statistiche.

La fazione dell'Impero del Sol Levante è stata caratterizzata in modo splendido.

delle risorse (ora bisognerà costruire le raffinerie in prossimità delle miniere), per permettere ai generali da scrivania di concentrarsi meglio in quelle di sviluppo tecnologico e di costruzione della propria armata.

Questa scelta è giustificabile con l'introduzione di una nuova componente a livello tattico: l'apparato navale. Controllare la terra, l'aria e il mare sarà fondamentale e, dopo una manciata di "schermaglie" o dopo aver provato le prime missioni nella modalità Campagna, ci si accorgerà dell'assoluta velocità e frenesia di *Red Alert 3*, della dinamicità delle situazioni proposte e di quanto sia fondamentale la collaborazione tra due giocatori in carne e ossa o tra giocatore e CPU.

Risulta evidente che *RA 3* è stato sviluppato partendo dalla componente multiplayer e ogni missione sembra essere costruita per favorire il gioco di squadra: l'idea è quella di proporre due diversi comandanti schierati contro un avversario unico. In assenza di un amico con cui condividere gli onori e gli oneri della battaglia, l'Intelligenza Artificiale creata ad hoc da EA Los Angeles vi verrà in soccorso, anche se non bisogna aspettarsi tattiche sopraffine. Lasciando alla CPU la gestione dell'altro comandante in silicio (per esempio, potrà attaccare un determinato obiettivo o proteggere una base) si potranno infatti combinare attacchi speciali e tattiche diverse. Non c'è dubbio che giocare con un compagno umano a *RA 3* sia decisamente più divertente, anche perché la I.A. per quanto "aggressiva" (ci sono tre livelli di difficoltà) si limita alla mera esecuzione

UN PO' DI STORIA

Per chi ama le cronologie, ecco quella della saga di *C&C*:

- ***Command & Conquer*** **(Agosto 1995)**
- ***Command & Conquer: The Covert Operations*** **(Aprile 1996)**
- ***Command & Conquer: Red Alert*** **(Ottobre 1996)**
- ***Command & Conquer: Red Alert Counterstrike*** **(Marzo 1997)**
- ***Command & Conquer: Red Alert The Aftermath*** **(Settembre 1997)**
- ***Command & Conquer: Tiberian Sun*** **(Agosto 1999)**
- ***Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm*** **(Febbraio 2000)**
- ***Command & Conquer: Red Alert 2*** **(Ottobre 2000)**
- ***Command & Conquer: Red Alert Yuri's Revenge*** **(Ottobre 2001)**
- ***Command & Conquer: Renegade*** **(Febbraio 2002)**
- ***Command & Conquer: Generals*** **(Febbraio 2003)**
- ***Command & Conquer: Generals Zero Hour*** **(Settembre 2003)**
- ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** **(Marzo 2007)**
- ***Command & Conquer 3: L'Ira di Kane*** **(Aprile 2008)**
- ***Command & Conquer: Red Alert 3*** **(Ottobre 2008)**

La qualità delle scene d'intermezzo è sopraffina, così come il cast selezionato.

È possibile costruire anche delle strutture sull'acqua.

BUON ANNIVERSARIO

EA ha voluto festeggiare i 13 anni del marchio *Command & Conquer* (che ha venduto più di 25 milioni di copie fino a oggi, in tutto il mondo) con un inaspettato regalo per tutti i fan: la possibilità di scaricare il primo *Command & Conquer: Red Alert* dal sito ufficiale del colosso statunitense (www.ea.com/redalert/news.jsp).

EDIZIONE SPECIALE

Per l'occasione, EA ha pubblicato anche *Command & Conquer: Red Alert 3 Premier Edition*, un'edizione a tiratura limitata del gioco che include un DVD bonus con oltre un'ora di contenuti esclusivi, comprese interviste con gli attori e il classico "Making of". La "Premier Edition" contiene, inoltre, un'esclusiva mappa multiplayer, i consigli strategici del team di sviluppo, la colonna sonora ufficiale e la possibilità di partecipare alla fase di test di un prossimo gioco della serie *Command & Conquer*.

I NOVE

Sono nove i comandanti gestiti dall'Intelligenza Artificiale (tre per ogni fazione) che vi aiuteranno nelle partite in cooperativa, in assenza di un amico in carne e ossa o di un collegamento a Internet. Da rimarcare che ogni comandante ha una propria personalità e un proprio stile di combattimento.

La gestione delle strutture è stata ulteriormente semplificata, in questo capitolo.

LA STORIA DI WESTWOOD

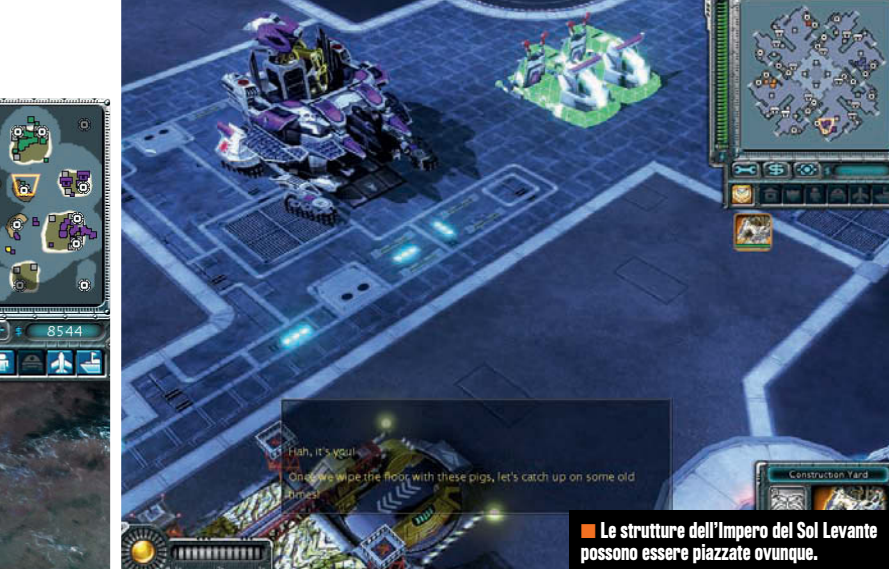
Fondata nel 1985 da Brett Sperry e Louis Castle in un garage di Las Vegas, Westwood Studios si è distinta, in quegli anni, nella conversione dei giochi per i computer a 16-bit. Nel 1992, la società fu acquistata da Virgin Interactive e raggiunse la notorietà con la splendida saga *Eye of the Beholder* (i primi due episodi). Nel 1992, pubblicò *Dune II*, considerato da tutti il "padre putativo" degli strategici in tempo reale. Tra i più celebri blockbuster di Westwood Studios, segnaliamo *Legend of Kyrandia I-II-III*, *Lands of Lore I-II* e soprattutto la saga *Command & Conquer*. Nell'agosto del 1998, Westwood fu acquistata da Electronic Arts; successivamente lo studio venne rinominato Westwood Pacific. Nel marzo del 2003, i vertici di EA chiusero definitivamente i Westwood Studios: il personale fu dirottato nella divisione losangelina del colosso statunitense (EA L.A.) di cui tuttora Louis Castle è uno dei massimi dirigenti.

di strategie piuttosto rudimentali ed essenziali.
Se – per esempio – bisognerà distruggere un particolare obiettivo, un giocatore si concentrerà nello sviluppo di unità terrestri, un altro di quelle navali. Combinando il loro attacco si riuscirà a distruggere una base nemica o una particolare struttura senza problemi, evitando magari di farsi prendere in contropiede dalle truppe avversarie. Comunque, non preoccupatevi: in *RA 3* è l'azione a farla da padrona e non la strategia, pur se dovrete prestare una certa attenzione al dominio degli specchi d'acqua.

I tre eserciti sono stati caratterizzati e studiati in modo da rendere equilibrati gli scontri per terra, aria e mare. Ogni unità è dotata di un potere speciale e presenta peculiarità uniche: è fondamentale saperle sfruttare per capire come attaccare un determinato nemico e con quale modalità. Per esempio, la fazione giapponese – una delle grandi novità di *RA 3* – può contare su una serie di truppe che sembrano essere fuoriuscite direttamente da un manga o un anime. Si parte dai mezzi anfibi che si trasformano in ragni meccanici, per arrivare a robot che si trasformano

> "L'acqua è la grande aggiunta strategica"

in aerei e così via. Insomma, l'armata del Sol Levante pare adattarsi meglio alle diverse condizioni di guerra (le sue strutture possono essere spostate in qualsiasi punto della mappa prima della trasformazione definitiva), ma battaglia dopo battaglia imparerete a coglierne i punti deboli (la gestione delle strutture e delle stesse unità è comunque diversa rispetto alle altre due). Lo stesso vale per gli Alleati e i Sovietici, che presentano molte unità rinnovate quanto a look e peculiarità, nonché qualche gradita novità. I primi, per esempio, possono contare su un'incredibile supporto aereo (gli "assault destroyer" o gli "apollo fighter"), i secondi su un parco truppe potenziato (il "camminatore" Sickle o il mezzo anfibio "Bullfrog") e su una forza terrestre di grande spessore, ma estremamente lenta negli spostamenti.

Un ruolo fondamentale nei conflitti di *RA 3* è rivestito dallo sfruttamento delle cosiddette abilità speciali. Sarà consentito potenziare le proprie unità, avere attacchi aerei o "superarmi" devastanti (ma niente attacchi nucleari, vista la scomparsa di Einstein). Tale "variabile" mescola ulteriormente le carte in tavola a livello tattico, ed è controproducente tenere un atteggiamento passivo quando si è

Le strutture dell'Impero del Sol Levante possono essere piazzate ovunque.

Eccovi la lista degli attacchi speciali che potranno utilizzare gli Alleati.

ALLARME ROSSO STORICO

Il primo *C&C: Red Alert* è datato ottobre 1996 e quel gioco cambiò per sempre la storia di Westwood Studios e il genere degli strategici in tempo reale. Nel marzo del 1997 venne pubblicata la prima espansione per *Red Alert*, intitolata *Counterstrike* (con otto nuovi scenari, per un totale di 16 missioni). Nel settembre dello stesso anno, Westwood sfornò una seconda espansione intitolata *Aftermath* (con 18 nuove missioni e un centinaio di mappe multiplayer). L'anno 2000 salutò *Red Alert 2*, un titolo che segnava un'evoluzione per la serie. Nell'ottobre 2001 venne pubblicata la prima espansione ufficiale intitolata *Yuri's Revenge*. E finalmente, nell'ottobre 2008, ecco arrivare il tanto atteso terzo capitolo della serie.

L'acqua è stata realizzata in modo superbo, così come i molteplici mezzi anfibi.

costantemente sotto bombardamento. Un'altra delle grandi novità di *RA 3* è il comparto grafico, completamente rinnovato. Il motore non è altro che quello creato per il recente *C&C 3: Tiberium Wars*, pesantemente modificato. Il risultato è uno stile fumettoso, piuttosto colorato, che ben si adatta al gioco proposto, ma che potrebbe far storcere il naso ai fan storici della serie. L'acqua, la grande aggiunta strategica e visiva al mondo bellico di *Red Alert*, è stata realizzata in modo spettacolare, e le unità si dimostrano piuttosto ispirate (i ninja o i mech King Oni) sia livello di design, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica. Il motore grafico è piuttosto versatile, con una buona profusione di effetti speciali, e non richiede un PC super carrozzato per far apprezzare *Red Alert 3* al massimo del dettaglio. L'unica nota dolente riguarda la limitata possibilità di zoomare sul campo di battaglia, decisamente il tallone d'Achille di tutta la serie *C&C*.

L'interfaccia di gioco, è stata ulteriormente rifinita e beneficia dell'esperienza di ben dodici anni nel costante sviluppo della saga. Per quanto riguarda il comparto sonoro, musiche, effetti e doppiaggio (noi abbiamo provato la versione inglese del gioco) sono di buona fattura, pur senza toccare livelli di assoluta eccellenza. *Red Alert 3* si dimostra un gioco piuttosto essenziale: un comodo tutorial suddiviso in sei punti, una modalità Campagna suddivisa in capitoli, una Versus in cui affrontare le classiche Schermaglie (sono state preparate una trentina di mappe da due a sei giocatori) online e via LAN, e la possibilità di rivedere i replay delle partite disputate. Pur non essendo un RTS innovativo, è votato all'azione frenetica e soprattutto al multiplayer cooperativo. Vale la pena di ribadirlo: in coppia con un amico è davvero devastante e imperdibile. Certo *StarCraft II* e *Warhammer 40.000 – Dawn of War 2* promettono molto di più, ma per il momento può bastarci anche *Red Alert 3*.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm, Apr 08, 8
L'ultima espansione della serie di Relic ambientata nel mondo futuristico di "Warhammer 40.000" è un'ottima alternativa per chi è alla ricerca di un RTS di spessore.

Il Signore degli Anelli – La battaglia per la Terra di Mezzo II, Mar 06, 8½
Un solido RTS ambientato nella Terra di Mezzo, firmato dal team EA L.A. che ha creato *Red Alert 3*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA L.A.** ■ Distributore **Leader; Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111; 199106266** ■ Prezzo **€ 54,49** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ea.com/redalert**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,2 GHz 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, DVD-ROM, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **Dannatamente frenetico**
- **Splendida modalità cooperativa**
- **L'Impero del Sol Levante è ben caratterizzato**

- **I.A. un po' semplice**
- **Zoom limitato**
- **A volte, troppo frenetico e veloce**

La modalità cooperativa ben realizzata, l'azione frenetica, un comparto grafico decisamente colorato e un azzeccato design delle unità fanno da corollario al terzo episodio della serie *Red Alert*. Non sarà un RTS rivoluzionario, ma è genuinamente divertente.

GRAFICA	8	SONORO	7	GIOCABILITÀ	8	LONGEVITÀ	8	I.A.	7	MULTIPLAYER	8

Replay

■ La posizione del corpo e del piede rispetto alla palla è, ancora una volta, fondamentale per concludere con successo a rete.

GENERE: SIMULATORE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

8.000 chilometri e una generazione separano Vancouver da Osaka.

IN ITALIANO

***Pro Evolution Soccer 2009* è tutto in italiano.**

TRA Vancouver e Osaka ci sono circa sedici ore di differenza: quando in Canada è ancora pomeriggio e si aspetta l'imbrunire, in Giappone è già il giorno dopo.

Volendola rendere romantica, in Giappone è già il futuro, mentre al di sopra del Nord America ci si trastulla stancamente con la giornata che va a finire. Osaka, dicono, è tra le città meno fascinose dell'arcipelago nipponico, lontana dai fasti glamour e ipertecnologici di Tokyo e difficilmente paragonabile per tradizione e portata storica a Kyoto. Insomma, supponiamo che a Osaka convenga restare in ufficio e lavorare. Gli uffici di Konami, a questo proposito, si sono rivelati negli ultimi anni ben felici di lavorare, magari oltre gli orari canonici, nel tentativo di portare anche in ambiente PC la serie di calcio che ha reso celebre Shingo Seabass e il suo team.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Pro Evolution Soccer è di nuovo nei negozi ed è pronto a reclamare la corona di regnante nel mondo delle simulazioni calcistiche. Cosa che, lo anticipiamo, gli riesce con una certa semplicità anche quest'anno, soprattutto considerando che a Vancouver è ancora pomeriggio, mentre a Osaka è già domani (che poi, in realtà, Konami ormai ha sede a Tokyo, ma il discorso fila meglio con Osaka, quindi non rovinateci il romanticismo).

Il pomeriggio è, prevedibilmente, quello un po' stanco e che si trascina senza grande convinzione di *FIFA 09*. Electronic Arts ha evitato accuratamente, anche per questa stagione, di proporre al mondo Windows una versione realmente "nuova" del gioco di calcio più venduto della storia, limitandosi a un compitino svolto con una certa precisione, ma anche limitato e decisamente vecchio. Questo, però, lo sapete già, se avete letto la nostra recensione su GMC del mese scorso. Ciò che ci preme sottolineare ora, invece, è che *Pro Evolution Soccer 2009* compie, per primo, il salto dalle console di nuova generazione ai PC senza risentirne, anzi, proponendo tutto quanto di buono ci si aspetterebbe dal "nuovo" *PES*.

Quel che c'è d'interessante e divertente è che proprio il mondo dei personal computer è lo spicchio dell'universo dei videogiochi che,

"Abbraccia una filosofia di gioco più ragionata"

negli ultimi due anni, ha potuto godersi un bel *Pro Evolution Soccer* senza interruzioni di sorta. Se Xbox 360 e PlayStation 3, giusto un anno fa, hanno dovuto accontentarsi di un'edizione mal fatta e approssimativa, gli amanti di mouse e tastiera si sono ritrovati lo scorso autunno con una versione in alta risoluzione del "vero" *Pro Evolution Soccer* che ancora graziava i lidi PlayStation 2.

Quest'anno, però, le cose sono andate diversamente: il team di sviluppo (ribattezzato oggi PES Productions) ha dedicato alla versione PC di *PES 2009* esattamente le stesse attenzioni rivolte alle console HD di Sony e Microsoft. Fortunatamente, *Pro Evolution Soccer 2009* è un bel gioco ovunque, quindi, incidentalmente, anche e di nuovo in versione computer.

LA TELECRONACA

Dite addio alla sconclusionata e ridicola telecronaca "made in RAI" delle passate edizioni di *Pro Evolution Soccer*. Con *PES 2009* vi ritroverete a godere del tono squillante ed esplosivo di Pierluigi Pardo e delle perle di nonsenso di José Altafini. La telecronaca, comunque, appare decisamente più intelligente, curata e lontana da super-papere rispetto non solo al passato di *PES*, ma anche a quanto sentito nel diretto concorrente firmato EA. Di sicuro, il miglior commento parlato a un gioco di calcio che si sia mai sentito. Il che non vuol dire che sia strepitoso o privo di noiose ripetizioni, ma è meno assillante e "sbagliato" rispetto al recente passato.

Se non avete avuto modo di rendervi conto che anche Seabass e i suoi possono sbagliare (ovvero, non avete preso un pad in mano e guardato *PES 2008* su console), le differenze che incontrerete dopo la corposa installazione di questa edizione *2009* saranno forse minori, ma non meno significative. Si può giustamente dire che *Pro Evolution Soccer* riparta oggi, pronto a costruire, su queste basi, alcune annate di buon calcio digitale. Con la versione PC del 2007 si è chiusa l'era del *PES* che ha fatto sfracelli in epoca PlayStation 2 e si è aperta quella nuova e promettente delle console HD e dei PC capaci di rendere giustizia al buon lavoro svolto da Konami. Non aspettatevi rivoluzioni, ma, in generale, il primo approccio con *PES 2009* può comunque essere straniante: d'altronde, è sufficiente andare a ritoccare qualche parametro nella gestione dei passaggi e modificare lievemente la velocità di gioco per dare quella sensazione di smarrimento che, probabilmente, vi ritroverete ad affrontare se arrivate dal *PES 2008* per PC, tutto velocità e possenti bordate da fuori area.

Controller alla mano (naturalmente, un buon gamepad: non provate neanche ad avvicinarvi a *PES 2009* se ne siete sprovvisti), le sensazioni sono interessanti, ma non per forza di cose immediatamente rassicuranti. I giocatori appaiono di sicuro più pesanti e "piazzati". Non solo quanto a reattività e movimenti, ma anche alla vista: il comparto grafico di *Pro Evolution Soccer 2009* è stato largamente

NEL DVD

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete ad attendervi il demo di *Pro Evolution Soccer 2009*.

L'arbitro fischia molto e bene: è uno degli aspetti più convincenti di *PES 2009*.

LE LICENZE

PES 2009 **ha acquisito nuove licenze e marchi, ma ne ha persi alcuni. La situazione è ancora piuttosto lacunosa rispetto a *FIFA*, ma è sempre possibile modificare i nomi delle squadre di cui Konami non ha i diritti o creare quelle che mancano. *PES 2009* offre giocatori reali per ogni team esistente, ma quelli "su licenza ufficiale" appartengono solo al campionato italiano, francese, olandese, più Manchester United e Liverpool. Le compagini della Liga Spagnola e le restanti del campionato d'Oltremanica hanno nomi inventati (solo le squadre, non i giocatori, lo ripetiamo). Purtroppo, però, manca l'intera Bundesliga e quindi anche le squadre. Dovrete darci sotto con l'opzione Modifica!**

I giocatori, in *PES 2009*, sono lievemente più pesanti rispetto al passato. Anche da vedere si rivelano un po' più larghi di spalle.

LA LEGGENDA EUROPEA PASSA A KONAMI

Se amate il grande calcio, amate la Champions League. Se amate le notti delle stelle europee, preparatevi a gioire: la kermesse più importante del mondo, relativa al calcio per club, quest'anno si è trasferita in casa Konami! Il contratto firmato dall'etichetta di Osaka prevede lo sfruttamento del marchio Champions League per quattro stagioni e la prima grande notizia è che, a differenza di quanto avveniva con Electronic Arts, non dovrete comprare un gioco a parte per rivivere le gesta di Cristiano Ronaldo e degli altri eroi "in notturna". È già tutto dentro a *PES 2009*! Purtroppo, il gioco è stato realizzato, evidentemente, prima della conclusione delle fasi preliminari di qualificazione che si sono tenute ad agosto. Perciò, ogni volta che prenderete parte alla competizione, compariranno differenti tabellini e raggruppamenti, solo parenti di quelli che stanno caratterizzando questo autunno calcistico. Allo stesso modo, va detto che manca qualche squadra (tutte quelle tedesche), il che compromette un po' l'affidabilità della Champions League di *PES 2009*. Ma una volta digerite le suddette magagne, vi troverete di fronte a partite caratterizzate dalla classica grafica televisiva, dall'inno prima del match e da una buona dose di enfasi prima e dopo gli scontri. Si può e si deve ancora fare di più (interviste pre-gara, coreografie più curate da parte dei tifosi e via di questo passo), ma è comunque un'aggiunta gradevole e appassionante.

I modelli poligonali e le animazioni sono curati e, come sempre, si può salvare il replay dell'azione sul proprio disco fisso.

rimesso a nuovo e, per quanto difficilmente vi farà gridare al miracolo, è altrettanto vero che i modelli poligonali sono studiati con più attenzione per le proporzioni e rispecchiano maggiormente il calcio moderno, fatto di atleti muscolarmente ben più presenti rispetto al passato. Quando abbiamo scritto che *PES 2009* non vi farà gridare al miracolo, però, non volevamo certo dire che il gioco sia visivamente una delusione, anzi. Proprio nelle convincenti proporzioni dei giocatori e nella cura per la riproduzione dei volti e delle caratteristiche fisiche si cela uno degli aspetti di maggior pregio del gioco di PES Productions. Forse manca qualche piccolo dettaglio godibile a una visione ravvicinata dei calciatori del "vero" *FIFA 09* (che, lo ripetiamo, non è quello visto su PC), così come il panorama dall'alto del campo e della partita mette in mostra una cura meno certosina per le luci e i colori rispetto al titolo EA, ma è comunque un bel vedere. E se volete sapere la nostra, preferiamo mille volte poter osservare sul campo ventidue giocatori dalle proporzioni credibili e un po' meno dettagliati, rispetto a qualche strano testone durante di replay.

PES 2009 abbraccia una filosofia di gioco generalmente più ragionata rispetto al recente passato. Nulla che elimini alla radice la frenesia

La gestione delle punizioni di prima non è cambiata particolarmente: mirate nel sette e, ricordandovi che siete Pirlo, lasciate rimbalzare la palla di fronte al portiere.

Messi in tutto il suo splendore: il nuovo testimonial di *PES* è un vero fulmine in campo, con tocchi da capogiro.

tipica di una bella partita a *Pro Evolution Soccer*, ma c'è da lavorare di più a centrocampo: bisogna affrontare "pacchetti" di giocatori durante la transizione tra la fase difensiva e quella offensiva, il che rende il tutto un po' meno frenetico. In particolar modo, vanno prese le misure del sistema di controllo relativo ai passaggi, modificato quel tanto che basta per rendere le prime partite un fiorire di: "ma a chi la passa?". Con il destinatario della domanda naturalmente rappresentato dall'Intelligenza Artificiale che ha rovinato un "nostro" passaggio idealmente perfetto. L'importante è non farsi scoraggiare e riprendere per bene le misure con l'idea che a una pressione prolungata del pulsante per effettuare i passaggi corti, i cross o quelli nello spazio, corrisponde un lancio a un giocatore più o meno vicino a quello che è in possesso della sfera.

"È divertente, profondo e appassionante"

Nulla di sorprendente: si tratta pur sempre di una tecnica adottata sia da *PES*, sia da *FIFA* da anni, ma in *PES 2009* va semplicemente ristudiata per qualche partita. Dopodiché, si tornerà a calibrare delle aperture in verticale con Pirlo degne del mondiale 2006 o dei cross a tagliare il campo di Ronaldinho capaci di scivolare perfetti (o quasi) sui piedi di Pato o Borriello, decisi poi nello scaricare a rete.

Già, perché la caratteristica che continuiamo a preferire di *PES 2009*, insieme allo splendido ritmo di gioco e al sistema di controllo affidabile, è soprattutto la capacità che ha di rendere giustizia alle qualità dei calciatori. Più che nel gioco di Electronic Arts, in *PES* si ha la sensazione che le squadre siano fatte dai propri campioni, ognuno dotato di differenti caratteristiche, solitamente ben riproposte nel calcio virtuale di Konami e quindi capaci di far appassionare maggiormente. Come se si stesse assistendo e partecipando, al tempo stesso, allo spettacolo offerto (o meno) dalla propria squadra preferita.

A proposito di campioni: vi conviene iniziare a preparare lunghe sessioni di addestramento, prima di potervi proclamare tali. Non tanto

A 17 ANNI NEL MITO

L'altra grande novità di *PES 2009* è l'opzione che permette di creare un giocatore di diciassette anni e lanciarlo nel mondo del grande calcio. Già presente in alcune passate edizioni del gioco per PS2, ma solo in Giappone, la modalità si ripresenta oggi ulteriormente affinata. L'idea di base è che durante tutte le partite si utilizzi un solo calciatore, avendo l'accortezza di mantenere la giusta posizione e sfruttando al meglio le occasioni che si hanno per aiutare la squadra. La "telecamera" standard scelta da Konami non è comodissima, anche se è vero che, teoricamente, aiuta a mantenere una visuale più utile dello svolgersi dell'azione, ma se proprio volete, potete comunque utilizzare quella classica delle partite "normali". Vengono riproposte molte delle dinamiche della vita di un calciatore: prima di riuscire a entrare in squadra, dovrete giocare partite di allenamento fino a convincere il mister a chiamarvi in panchina, per poi dare tutto in quei primi minuti di erba calpestata. Poi, eventualmente, ci saranno i successi personali, la chiamata di squadre ancora più importanti, momenti di crisi, interviste... tutto fino al momento in cui potrete decidere di dare l'addio alla nazionale di calcio (perché potreste essere convocati) o anche l'addio al calcio in senso generale. Anche questa opzione di gioco va ulteriormente approfondita e appare piuttosto acerba in svariati momenti, ma è comunque capace di appassionare e si dimostra curata e abile nel monopolizzare le attenzioni per interi pomeriggi.

■ Gli hanno dato del bolso, hanno detto che è finito e che è una figurina: ma guardate che bell'elastico riesce ancora a sfoggiare Ronaldinho!

■ Non mancano le nazionali, con la possibilità di modificare i convocati a proprio piacimento.

MITI ONLINE

Il giocatore creato nella modalità Diventa una Leggenda può anche essere utilizzato nelle partite online. L'opzione Miti permette proprio a un massimo di quattro amici di giocare online, nella stessa squadra, utilizzando la propria "creatura". In questo caso, vengono assegnati punti per il gioco di squadra, l'affiatamento, la capacità di sacrificio e molto altro ancora. Certo, non sono i venti giocatori di *FIFA 09* (su Xbox 360 e PS3, almeno), ma è comunque meglio di niente. Purtroppo, il metodo scelto da Konami per permettere di giocare online è sempre macchinoso e scomodo, per non voler utilizzare termini peggiori. Occorre iscriversi al servizio registrando prima una Konami ID con password e poi una Game ID con password, in questo caso solo numerica. Due nuove ID e due nuove password, sempre che il sito Konami ID non decida di prendersi delle improvvise vacanze, come già successo pochi mesi fa al lancio di *Metal Gear Solid Online per PS3*.

perché l'Intelligenza Artificiale è stata affinata (ne parleremo a breve), ma anche perché l'esecuzione di tutti quei movimenti da primadonna come l'elastico, le finte, la "rouleta" e via di questo passo trovano ora esecuzione attraverso il principale stick analogico (o la croce digitale), lo stesso utilizzato per i movimenti basilari del calciatore. Si tratta di una delle novità di *PES 2009*, che chiede di perfezionare la conoscenza del proprio calciatore e la capacità di governarlo, prima di riuscire a esibirsi in movenze feline (e sempre a patto che il tasso tecnico dell'atleta sia tale da permettere tali giochetti).

Come anticipato poco fa, comunque, anche l'Intelligenza Artificiale ha subito delle modifiche: in particolare, si ha la sensazione che i movimenti corali delle squadre siano più credibili e meno "impostati". I ventidue sul campo assomigliano, insomma, a vere compagini che tentano di recuperare palla, impostare, spingere furiosamente quando serve, mantenere il possesso se è il caso. . . piuttosto che undici+undici robottini perfettamente capaci di svolgere il loro ruolo. In particolar modo, vanno apprezzate le corse nello spazio dei propri compagni, più reattivi che in passato.

Detto tutto questo, non è comunque *PES 2009* il gioco di calcio "definitivo e assoluto", non siamo neanche certi che sia il miglior *PES* di sempre. Di certo, è un ottimo episodio del calcio di Seabass e una buonissima base di partenza per ammodernare la serie. Però rimane qualche problema: ci sono ancora dei rimpalli di troppo, qua e là i giocatori sembrano addormentarsi su qualche palla vagante e la libertà di movimento, una volta che si ha la sfera tra i piedi, potrebbe rivelarsi maggiore. Non intendiamo dire che le soluzioni a livello di passaggi e conclusioni siano poche, ci stiamo proprio riferendo a un minimo di legnosità di alcuni movimenti in diagonale. Ma attenzione: proprio per questo vi consigliamo di leggere con attenzione il riquadro "Il pad giusto", raramente è stato così importante scegliere un controller adatto per godere al meglio di un videogioco di calcio.

In ogni caso, *Pro Evolution Soccer* riparte da un buon episodio, con tanto da offrire e qualche lacuna a livello di licenze, ma anche decisamente più rispettoso dei giocatori PC di quanto non abbia finto di fare Electronic Arts con *FIFA 09*. E non stiamo premiando *PES 2009* solo per lo sforzo delle intenzioni, ma proprio perché è divertente, profondo e appassionante. Serve molto altro in un gioco di calcio?

Mattia Ravanelli GIOCHI COMPUTER

IL PAD GIUSTO

Se, come noi e come molti, siete abituati a giocare a *PES* utilizzando la croce digitale del vostro gamepad, *PES 2009* si rivela un acquisto delicato. Lo standard, per quanto riguarda i gamepad utilizzati su PC, è ormai rappresentato dal Controller Xbox 360 per Windows di Microsoft. Il problema è che la croce digitale del joypad Microsoft è di bassa qualità e, giocando a *PES 2009*, i movimenti appaiono decisamente più legnosi e "legati" di quanto non possano rivelarsi con controller differenti.

COME LO VOLETE OGGI?

Torna anche in *PES 2009*, come sempre, l'editor per creare i propri calciatori preferiti. Ancora una volta, è possibile intervenire su un numero spropositato di caratteristiche, tratti somatici, capacità tecniche, dettagli di secondo piano, fino al modo in cui il proprio beniamino dribbla, batte le punizioni o esulta dopo un gol. In più, quest'anno è possibile importare delle foto da utilizzare per ricreare il volto del neo-calciatore.

IN ALTERNATIVA...

FIFA 09, Nov 08, 8
Il calcio di EA nasce vecchio, ma di interessante ha l'opzione Live Adidas e un sacco di squadre ufficiali.

PES 2008, Dic 07, 9
Se preferite il vecchio *PES*; più veloce e con tiri più forti, buttatevi a pesce su *PES 2008*.

info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **PES Productions** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/403031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.pes2009.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet (1-4 giocatori), stesso PC**

- **Splendido ritmo di gioco**
- **Nuove modalità divertenti**
- **Sistema di controllo affidabile**

- **Poche vere novità**
- **Manca qualche licenza**
- **Rimpalli a volte fastidiosi**

Un nuovo ottimo episodio di *PES*, con in più la Champions League, la modalità Miti e un ritmo di gioco leggermente più riflessivo. Nessuna rivoluzione, ma rimane il miglior simulatore di calcio su PC.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	9	9	8	8

La trama del gioco è raccontata con una serie di illustrazioni "fiabesche".

Il tutorial, sebbene adeguato e narrativamente interessante, omette alcune importanti informazioni.

GENERE: STRATEGIA/GDR

KING'S BOUNTY – THE LEGEND

Gli Eroi del Re affrontano una delle prove… più belle!

IN ITALIANO

King's Bounty **viene distribuito nel nostro Paese interamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma, testi e dialoghi.**

FINO a oggi, il genere dei giochi di ruolo con una forte componente di strategia aveva come punto di riferimento la saga di *Heroes of Might & Magic* (che, dopo un momento d'incertezza in coincidenza della pubblicazione del quarto capitolo, sembra essere rifiorita).

Ora, questo *King's Bounty: The Legend* non solo si inserisce sulla scia della serie più rinomata, ma mostra tutte le qualità necessarie per portare avanti il nobile vessillo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A dire il vero, le anticipazioni non avevano mancato di suscitare qualche perplessità; un *Heroes of Might & Magic* più "leggero", quasi fiabesco, con una giocabilità limpida e immediata e una grafica accattivante. Sembrava un prodotto un po' di secondo piano, pensato per il grande pubblico e i giocatori più giovani.

All'atto pratico, non solo tali caratteristiche si sono rivelate i principali pregi del gioco, ma *KB* (lo ammettiamo, un po' a sorpresa) si colloca tra i migliori titoli di sempre nel proprio genere – sia pure senza rinunciare, almeno nella versione 1.0, a qualche piccolo problema di progettazione.

Il gioco ci porta in un regno (a sua volta parte di una landa molto più grande) fiabesco e pittoresco – e nel senso più letterale del termine, visto che i suoi colori e le sue architetture paiono un incrocio tra le visioni "naïf" di illustratori fantasy come i fratelli Hildebrand e la "Fabbrica di Cioccolato" di Willy Wonka dall'omonimo film di Tim Burton (2005), il tutto senza rinunciare a un pizzico di psichedelia. In compenso, sia il nostro eroe, sia i numerosi personaggi non giocanti che incontreremo sono raffigurati con illustrazioni eleganti e raffinate, più vicine all'estetica di titoli come *Guild Wars*. Il risultato complessivo è molto piacevole e costituisce uno dei punti di forza di *King's Bounty*, pur rendendolo fruibile anche su sistemi non molto potenti (a dimostrazione che non sono sempre necessari DirectX 11 o 12 e PC da "superiorità strategica" per gratificare l'occhio).

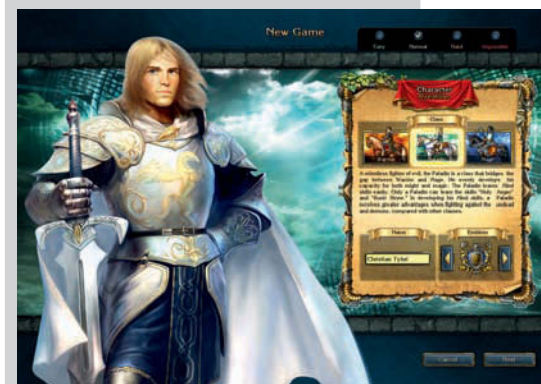
KB inizia con la scelta della professione del nostro eroe, ovvero colui che

> "Un gioco che vi farà tirare l'alba"

manderemo in giro per le policrome lande a risolvere problemi e raddrizzare torti. Inizialmente, possiamo solo decidere se essere un Guerriero, un Paladino o un Mago, nonché il nostro nome. Man mano che progrediremo nel gioco, però, riusciremo a personalizzare le caratteristiche del personaggio, in modo simile a un GdR.

Forgiato l'eroe, *KB* offre la possibilità di partecipare a un tutorial che, a tutti gli effetti, costituisce il "prologo" della saga in cui stiamo per tuffarci, e per tale ragione (oltre che per l'ovvia opportunità di apprendere i meccanismi base del gioco) vi consigliamo senz'altro di

IN TRE PER IL RE

All'inizio di ogni partita, possiamo scegliere una delle tre professioni per il nostro Eroe: Guerriero, Paladino o Mago. Il Guerriero, come il nome suggerisce, è specializzato nel colpire duro i nemici e non ha molto interesse nell'impiego della magia. Di polarità esattamente opposta è il Mago, addestrato nell'uso di incantesimi di ogni tipo, ma che può trovarsi in difficoltà serie se costretto dagli eventi ad affrontare la "prima linea". Il Paladino, infine, è un "guerriero consacrato" che, pur essendo abile nell'uso delle armi, non raggiunge la potenza del suo collega di cui abbiamo scritto prima; in compenso è capace di "supportare" le truppe al suo comando con incantesimi di guarigione, che infondono coraggio, che causano danni e terrori nelle creature delle tenebre e così via. Il personaggio può essere solo di sesso maschile, ma possiamo deciderne il nome, e alcuni dialoghi della sceneggiatura cambieranno in base alla professione scelta.

Il mondo è pieno di personaggi non giocanti pronti ad affidarci missioni.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione più aggiornata del demo di *King's Bounty*.

■ Man mano che esploreremo le lande del gioco, dissiperemo la "nebbia" sulla mappa del mondo.

■ In battaglia, un'unità può rappresentare un gruppo di combattenti o un'unica creatura molto forte – come un drago.

CAMPIONI IN CRESCITA

Sconfiggendo nemici e risolvendo missioni, il nostro protagonista guadagna "punti esperienza" con cui passa di livello e guadagna nuove abilità. I poteri da sbloccare dipendono dalla professione scelta, ma per ottenerli non è sufficiente raggiungere un certo livello. Nel corso delle sue avventure, l'Eroe entra in possesso di cristalli di tre tipi, ognuno legato a una caratteristica: Forza, Mente e Magia. Per sbloccare un'abilità nuova occorre "spendere" un ammontare adeguato di cristalli, in molti casi di natura diversa, e se questi non sono ancora disponibili, tale abilità non sarà accessibile. Inoltre, alcune abilità ne richiedono altre come prerequisito (e non a caso, l'apposita schermata è strutturata ad "albero"). In tal modo, i giocatori possono personalizzare intimamente i propri personaggi pur partendo da una stessa professione.

■ Il nostro piccolo esercito può essere composto anche da truppe poco usuali, come orsi e branchi di lupi.

completarlo. Sia come sia, scopriremo presto che il nostro incarico ufficiale presso la corte non sarà quello vagamente sperato di Campione del Re quanto quello, apparentemente più umile, di Cacciatore Reale di Tesori. Durante le vicende del tutorial, infatti, salta fuori che il protagonista ha un talento rarissimo e quasi sovrannaturale per individuare la posizione di tesori sepolti – una qualità molto ambita che, anche se ci relega a un ruolo apparentemente poco blasonato, si rivelerà molto utile nelle peripezie che ci attendono.

Le avventure vere e proprie iniziano nel cortile della Fortezza Reale. La mappa è in 3D e il punto di vista può essere ruotato e variato a piacimento. Il protagonista è rappresentato da una figura al centro dello schermo e tutta l'azione sulla mappa di gioco si svolge in tempo reale (incluso un gradevole ciclo giorno-notte). Ciò significa che sia noi, sia gli altri personaggi (ed eserciti) che vagano per la landa si spostano liberamente e contemporaneamente senza dover attendere il loro "turno". L'unica eccezione è quando entriamo in uno dei numerosi edifici cui è consentito accedere durante il gioco (come il castello del Re, la Cappella, la casa di un fattore in difficoltà e altri). In tali casi, il fluire del tempo si ferma ed è consentito interagire con i personaggi presenti nell'area (con un sistema di dialoghi e scelte simile a quello di un GdR) e, in base al luogo, acquistare oggetti di equipaggiamento, ricevere quest, apprendere nuovi incantesimi e arruolare truppe per il nostro (piccolo esercito).

King's Bounty, infatti, ha senza dubbio una semplice e coinvolgente componente di GdR, ma la natura principale del gioco è quella di uno strategico fantasy che vede il protagonista a capo di un manipolo di disperati (o non così tanto disperati). Questi seguaci lo aiuteranno ad affrontare eserciti rivali e nemici di vario tipo in battaglie campali che, a differenza dell'avventura principale, si svolgono su mappe separate, utilizzando un sistema di spostamento e combattimento a turni ed esagoni.

Il nostro eroe recluta le schiere sia in particolari zone del gioco (come le caserme reali o la scuola di magia), sia, occasionalmente, da accampamenti "estemporanei", come mercanti che vendono animali addestrati alla guerra. Le truppe sono di diverso tipo e variano dalla classica fanteria e cavalleria da guerra (con distinzioni tra contadini armati, fanteria professionale, arcieri e cavalleria...) a unità più "esotiche" quali lupi da battaglia, sacerdoti, arcimaghi e così via. Ognuna ha caratteristiche d'attacco, punti ferita e difesa a lei proprie, oltre a qualità speciali come la capacità di gettare incantesimi (d'attacco, difesa o potenziamento), evocare altre unità, generare effetti magici capaci di avvolgere l'intero campo di battaglia e altre.

Ci sono tre limitazioni alla composizione del nostro esercito. Innanzitutto, la varietà delle truppe è contenuta (all'inizio non potremo schierare più di cinque raggruppamenti diversi); in secondo luogo, le truppe costano e, pur se durante le nostre imprese non mancheremo di raccogliere oro e altre ricompense, scopriremo che, un po' come con gli euro nel mondo reale, di moneta non ce n'è mai abbastanza; infine, il numero complessivo di alleati che è consentito guidare in battaglia è limitato da una caratteristica dell'eroe chiamata "valore di comando", che può aumentare con l'esperienza e rinvenendo particolari bonus (detti "stendardi") in giro per il mondo. Essere ricchissimi, dunque, non aiuterà

MAGIE IN GUERRA

L'importanza della magia nel gioco varierà in base alla professione: sarà minima per il Guerriero e fondamentale per il Mago. Conoscere la natura e la funzione delle arti sovrannaturali è comunque sempre un bene, visto che sia alcune delle nostre truppe, sia molti avversari potranno farne uso. La magia in *King's Bounty* è divisa in tre scuole: Ordine, Distorsione e Caos (ognuna composta da una ventina d'incantesimi). In base alla professione del personaggio (o dell'unità), si avrà accesso a una o più di tali scuole. Le magie possono essere lanciate "personalmente" dal proprio libro d'incantesimi privato (azione che consumerà i punti Mana a disposizione del personaggio) o letti da pergamene – che verranno però immediatamente consumate nell'azione. Le magie delle unità, invece, potranno essere utilizzate una volta entro un certo numero di turni, o in altri modi limitati durante i combattimenti.

L'IRA DELL'EROE

Dopo avere completato alcune missioni per il Re (e avere risolto con successo una particolare impresa), riceveremo in dono una cassa contenente quattro "Spiriti della Furia". Si tratta di creature provenienti da dimensioni lontane, ognuna legata a un tipo di magia, e che possono aiutare l'eroe durante le battaglie. Combattendo, gli Spiriti guadagnano esperienza grazie a cui sbloccano nuove abilità. Se gestiti saggiamente si rivelano risolutivi anche nelle situazioni più disperate.

IRRESPONSABILITÀ E FUGA

Se le cose in battaglia vanno male, l'Eroe può decidere di tagliare la corda e combattere un altro giorno.
La penalità sarà la completa perdita dell'esercito – e, al di là dell'umiliazione, ricostruirlo richiederà fatica e denaro.
Incidentalmente, i giocatori più pigri possono decidere di lasciare che sia la I.A. a risolvere la battaglia per loro.
Non ve lo consigliamo: il PC sa combattere più che adeguatamente con i nemici, dal momento che il loro scopo è infliggerci il maggior danno possibile e basta; gestendo le nostre truppe, però, la I.A. ignorerà combinazioni tattiche fondamentali, getterà le unità allo sbaraglio e, in generale, ci "restituirà" un esercito malconcio anche in caso di vittoria eclatante.

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might & Magic V, Giu 06, **8**
Dopo qualche incertezza con il quarto capitolo, la saga di *HoMM* riparte alla grande; consigliate anche le espansioni.

Dominions 3, Nat 06, **8**
Nei panni di una divinità dobbiamo guidare alla vittoria una tra oltre 25 nazioni ispirate alla mitologia e alla letteratura fantasy, in uno strategico stracolmo di magie e unità.

La grafica del gioco è molto elegante, e si rivela fluida anche su sistemi di media potenza.

Alcuni tesori attendono di essere raccolti, altri sono difesi da temibili guardiani.

Perfino i campi di battaglia abbondano di tesori, anche se "distrarsi" per conquistarne uno può metterci nei guai.

UN TESORO DA COLLEZIONISTI

King's Bounty è disponibile in due versioni, standard e Collector's. La seconda contiene un libro di "Art of", una maglietta, un poster formato A2, e un DVD colmo di mappe di gioco, immagini, illustrazioni, otto brevi filmati intitolati "Racconti da Endoria" (il mondo del gioco) e un'intervista con gli sviluppatori. La versione standard costa 49,90 euro, mentre la Collector's viene venduta a 59,90 euro.

a espandere l'esercito oltre le nostre capacità di comandarlo.
Una battaglia si accende quando il nostro battaglione e uno nemico si incontrano. In genere, la mappa strategica mostra l'avversario principale, ma una volta disposte le truppe sulla mappa esagonata tutto il suo esercito verrà dispiegato, e ci si potrà accorgere che, per esempio, un negromante è circondato da scheletri e altre creature non morte.
Un serio problema, qui, è che alcune battaglie si rivelano inaspettatamente molto difficili, al punto che al giocatore impreparato (con ancora poche truppe e potenziamenti magici) conviene abbandonare direttamente la partita e ricaricare l'ultimo salvataggio. Questo finché non si scopre che è possibile avere una valutazione della difficoltà dello scontro cliccando con il pulsante destro del mouse sui nemici nella mappa strategica. Peccato, però, che tale importantissima opzione non sia menzionata nel tutorial, e sia necessario recuperarla leggendo il manuale.

Le unità si muovono e attaccano a turno, in base alla propria velocità e ad altri fattori (come magie di potenziamento), assalendo i nemici che si trovano entro la loro portata. Prima di ordinare un attacco possiamo vedere sia quanti danni infliggeremo (più o meno: il programma mostra l'ipotesi migliore e quella peggiore in base al "lancio di dadi"), sia se i nemici superstiti sono in grado di compiere un eventuale contrattacco. L'obiettivo, una volta sul campo, è di eliminare tutti gli avversari: la fuga viene penalizzata in modo pesantissimo, con la perdita del nostro intero esercito.

Ciò che rende le battaglie affascinanti è la necessità di saper combinare tatticamente le abilità (magiche o marziali) delle nostre truppe nel modo migliore. Il fatto che non ci sia mai più di una manciata di unità sul campo dà agli scontri un sapore "scacchistico", in cui, malgrado la presenza di un elemento aleatorio, saper trovare la giusta combinazione di posizionamento, magie di potenziamento (o indebolimento del nemico) e attacco al momento giusto moltiplicherà l'efficacia del nostro esercito di parecchie volte rispetto a qualsiasi attacco alla "spera in Dio".

Potremmo andare avanti a parlare per pagine delle mille meraviglie contenute nella "cassa" di *King's Bounty*, ma è meglio non rovinarvi il piacere di scoprirle. Alla fine, pensiamo che il complimento migliore da rivolgere a questo gioco ricco, elegante e solo ingannevolmente semplice è uno tra i più classici: con il suo "ancora una battaglia, ancora una quest!", *KB* vi farà tirare l'alba o arrivare tardi all'appuntamento con la fidanzata.
Un titolo di questo genere non può aspirare a un obiettivo più alto.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Katauri Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90 (standard); € 59,90 (Collector's)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.kings-bounty.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

+ Ottima unione tra strategia e GdR
+ Semplice, ma profondo e coinvolgente
+ Grafica accattivante

− Intelligenza Artificiale non esaltante
− Alcune battaglie sono troppo difficili
− Tutorial incompleto

Un gioco immediato, venato di umorismo, colorato e coinvolgente. Semplice da imparare, ma capace di farci immergere nel suo magico mondo per ore, *King's Bounty* ha l'unico difetto nell'eccessiva difficoltà di alcune missioni.

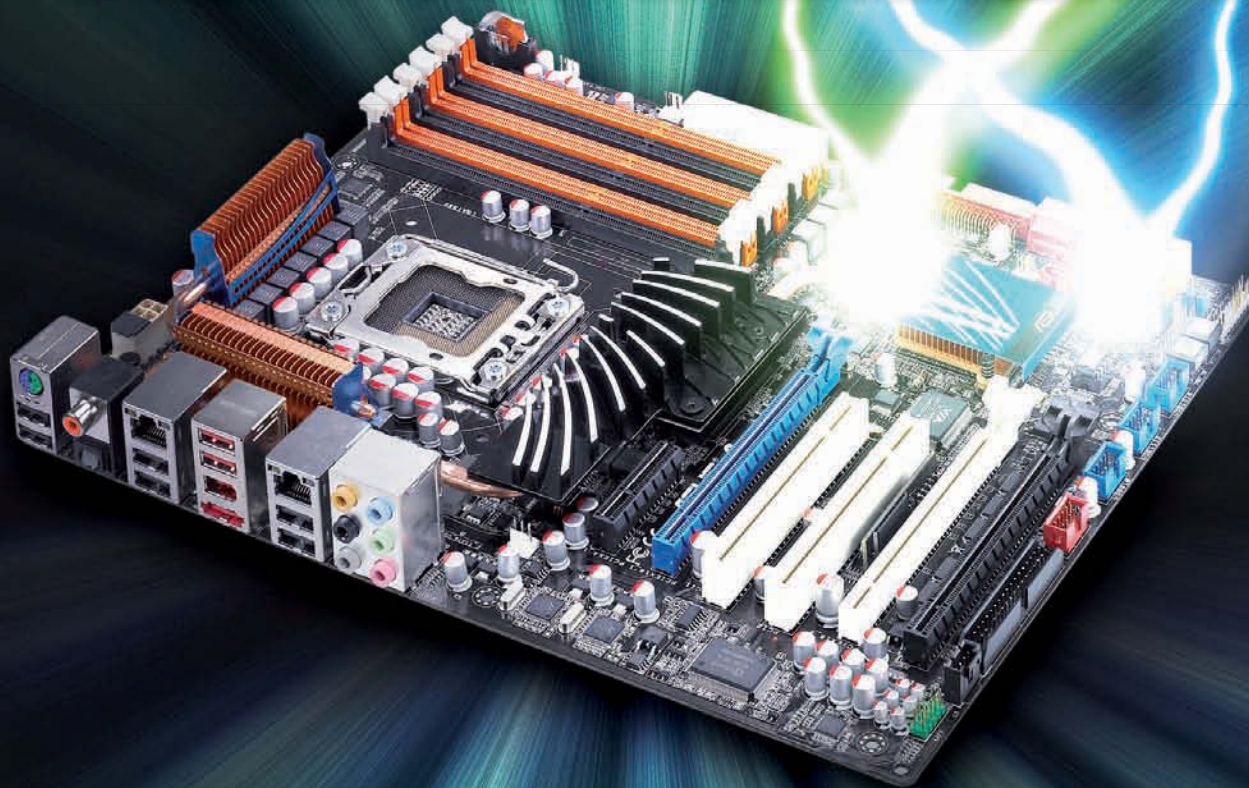
8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA
8	7	9	8	6	7

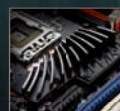
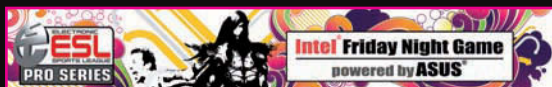
www.asus.it

Informazione Pubblicitaria

Moltiplica le prestazioni con ASUS P6T Deluxe!

ASUS presenta la nuova scheda madre P6T Deluxe con Super Hybrid Engine: unione perfetta di prestazioni estreme e ridotto impatto ambientale

ASUS P6T Deluxe è la nuova frontiera dell'avanguardia tecnologica, grazie alle numerose soluzioni esclusive ideate per sfruttare al meglio gli ultimissimi processori Intel Core i7. ASUS Super Hybrid Engine unisce la semplicità dell'overclocking a sistema operativo caricato della tecnologia ASUS Turbo V con la gestione hardware del risparmio energetico di ASUS EPU, permettendo così di ottenere prestazioni sempre al top, basse temperature di esercizio ed una sensibile riduzione dei consumi di corrente elettrica dell'intero sistema. Si avvera inoltre il sogno proibito di ogni giocatore, poiché la P6T è compatibile con entrambe le piattaforme multi-VGA: NVIDIA SLI™ ed ATI CrossFireX™, finalmente simultaneamente disponibili sulla stessa scheda madre! Il chipset Intel X58 ottimizza inoltre l'allocazione della banda del bus PCI-Express quando si attiva una configurazione multi GPU, per ottenere frame rate altissimi a qualsiasi risoluzione o carico di lavoro.

L'esclusivo design del circuito di alimentazione del processore a 16 fasi + 2 fasi per il controller QPI/IMC incrementa ulteriormente il livello di efficienza energetica di questa serie di schede madri.

Display LCD per il controllo e la gestione in tempo reale dei valori di overclocking e della temperatura di sistema.

Le basse temperature sono garantite inoltre dall'innovativo design termico ASUS Wind Flow, frutto della continua ricerca di soluzioni di raffreddamento fanless sempre più evolute. Temperatura interna più bassa significa PC che lavora in modo molto silenzioso, maggior durata dei componenti poiché sottoposti a minor usura, sistema più stabile e minori consumi.

Vieni a sfidare i campioni della **EPS SEASON VII !**

21 - 23 Novembre, Ludicarena	Datch Forum Milano
6 - 8 Dicembre, Gamecon	Napoli
6 - 18 Gennaio 2009, Finali EPS VII	Milano

Maggiori info: www.esl.eu/it o www.asus-event.it/rog

Warhammer Online offre un comparto grafico di tutto rispetto. Il colpo d'occhio, in certe zone, è davvero notevole.

Potrete conquistare una fortezza nemica solo collaborando con i vostri alleati.

GENERE: MMORPG

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

La guerra tra Reami torna in primo piano, ancora una volta per mano di Mythic.

TUTTO IN ITALIANO

Warhammer Online **in Europa è gestito da GOA, la stessa società che si occupò di *Dark Age of Camelot*. A differenza di molti altri MMORPG, in cui l'inglese è l'unica scelta per i giocatori del Bel Paese, in questo caso è possibile godere di una traduzione completa, con tanto di doppiaggio. Al momento ci sono ancora alcune missioni non tradotte e qualche errore qua e là, ma generalmente la qualità è più che buona. Non mancano due server dedicati alla comunità italiana: Gorthor e Remas.**

DOPO l'enorme successo ottenuto da Blizzard con il suo *World of Warcraft*, il numero dei MMORPG in via di sviluppo è aumentato in modo esponenziale. La giusta alchimia, costituita da un motore grafico in grado di girare bene su PC non proprio recenti, cura nei dettagli e un supporto solido e duraturo, ha garantito a *WoW* i milioni di utenti che attualmente giocano sui suoi server.

Il titolo Blizzard non ha, però, "inventato" il genere: MMORPG come *Ultima Online*, *Everquest* e *Dark Age of Camelot* avevano definito buona parte delle meccaniche di gioco che è possibile osservare sia nel campione di vendite della software house americana, sia in altri titoli più o meno recenti. Sono proprio gli sviluppatori di *Dark Age of Camelot (DAoC)* che, dopo 4 anni di lavoro, tornano in primo piano con *Warhammer Online: Age of Reckoning* (più semplicemente *WAR*), un titolo basato sul celebre wargame da tavolo "Warhammer Fantasy Battle" di Games Workshop: si tratta di un universo ricolmo di miniature da dipingere, eserciti da preparare e studiare e una lunga serie di libri con cui costruire storie epiche. Mythic ha saputo approfittare di tutto ciò, plasmando un mondo virtuale ricco di fedeli citazioni, ma soprattutto sviluppando ulteriormente il suo marchio di fabbrica: stiamo parlando del famoso "Reame contro Reame" (RvR): un concetto che nacque con Albion, Midgard e Hibernia, le tre fazioni che si davano battaglia in *DAoC*, e che oggi vede protagoniste le 6 razze presenti in *WAR*. Dovrete scegliere tra Nani, Pelleverde, Caos, Impero, Alti Elfi ed Elfi Oscuri, prima di cominciare la vostra avventura. Oltre all'aspetto estetico peculiare, creare un personaggio significa schierarsi in una delle due fazioni principali: l'Ordine e la Distruzione. Il termine "schierarsi" è sicuramente il più adatto, in quanto tutta l'esperienza di gioco è caratterizzata dalla costante guerra in corso, che coinvolge sia la componente PvE (ovvero i combattimenti contro i nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale) sia, ovviamente, quella RvR. Una volta scelto l'aspetto del vostro personaggio, verrete catapultati nella zona di partenza: ognuna delle sei

> "L'esperienza di gioco è caratterizzata dalla costante guerra in corso"

razze ha un nemico principale, che avanza parallelamente in mappe divise solo dal territorio adibito al RvR. Fin dai primi livelli, dunque, avete modo di portare a termine le missioni assegnatevi dai numerosi PNG (i famosi personaggi non giocanti), che spesso consistono nell'uccisione di qualche mostro o nella consegna di oggetti particolari, o accettare compiti più "movimentati" come l'eliminazione di nemici controllati da persone in carne e ossa. Le missioni di questo tipo vengono assegnate negli accampamenti ai confini delle zone RvR, sono ripetibili e pagano il giocatore con esperienza utile ad aumentare di livello.

In ambito PvE, *WAR* introduce un paio di novità destinate a diventare parte integrante dei futuri MMORPG, in un modo o nell'altro: il tomo della conoscenza e le missioni pubbliche. Le zone che esplorerete sono divise in capitoli, con pagine che raccontano la storia dietro a quanto accade in quei luoghi. Il semplice avanzamento di livello viene così arricchito da numerosi elementi di contorno che contribuiscono all'immersione nell'atmosfera di Warhammer. Il Tomo della Conoscenza è rappresentato graficamente come un libro aperto, organizzato in diverse sezioni che registrano i progressi del giocatore, dall'eliminazione dei nemici, passando per le missioni, fino a numerose pagine che narrano quanto avete visto durante le vostre avventure. Le missioni pubbliche, l'altra novità, non sono altro che, come suggerisce il nome, missioni da svolgere con gli alleati presenti nella zona, senza il bisogno di far parte dello stesso gruppo. Si svolgono in diverse fasi di crescente difficoltà: la prima è sempre molto semplice e consiste nell'uccisione di

NOMI, COGNOMI... E TITOLI

Un giocatore di *Warhammer Online* ha molti modi per rendersi riconoscibile e unico rispetto agli altri. Oltre al nome scelto durante la creazione del personaggio, infatti, potrete farvi assegnare un cognome da un PNG apposito che si trova nelle capitali – il tutto alla modica cifra di quattro ori, facilmente accumulabili dopo i primi livelli. Al di sotto del nome e cognome, è possibile mostrare un titolo selezionabile dal Tomo della Conoscenza; nella sezione "Ricompense" troverete la lista di quelli che avete già sbloccato grazie a particolari obiettivi raggiunti, come l'uccisione di un certo tipo di nemici o il completamento di alcune missioni. Ce ne sono di tutti i tipi, spesso divertenti e ironici: provate, per esempio, a buttarvi per venticinque volte da qualche dirupo abbastanza alto da non lasciarvi scampo, e sbloccherete il titolo "AHHHHHHHH".

■ Le modalità di gioco negli scenari variano dal semplice cattura la bandiera, fino al trasporto di bombe piuttosto instabili.

■ L'aspetto dei personaggi è molto convincente, e ricalca fedelmente disegni e miniature tanto cari agli appassionati di "Warhammer".

IL TOMO DELLA CONOSCENZA

Rappresentato graficamente come un libro aperto, il Tomo della Conoscenza racchiude la storia del vostro personaggio. Potete consultare le missioni che state svolgendo, dare un'occhiata ai nemici che avete eliminato, leggere la storia dei capitoli che avete visitato, o selezionare uno dei tanti titoli sbloccati... e molto altro ancora. Il tutto è ben ordinato grazie a delle linguette poste sul lato sinistro. A prima vista, il Tomo potrebbe sembrare un fronzolo, ma vi renderete presto conto della sua indiscutibile utilità e praticità. È sicuramente uno degli elementi che più contraddistinguono e arricchiscono l'esperienza di gioco, donando a *Warhammer Online* la giusta atmosfera.

■ Le capitali ospitano diversi PNG bisognosi di aiuto: potrete svolgere semplici missioni, o avventurarvi nei vicoli meno raccomandabili in cerca di qualche criminale.

un certo numero di nemici, mentre l'ultima vede la comparsa di un Eroe, avversario da affrontare con la collaborazione degli altri partecipanti. Ogni capitolo ha una barra di influenza che potete riempire svolgendo le missioni pubbliche a esso legate, avendo così accesso a ricompense di vario tipo, come pozioni ed equipaggiamento. Sebbene siano divertenti se svolte con molte persone, tendono a diventare ripetitive appena passato l'effetto novità – molte di esse, infatti, hanno il sapore del copia/incolla.

Il mondo di gioco è strutturato in modo atipico rispetto ai titoli di questo genere: le mappe per ogni coppia di razze nemiche sono articolate in 4 "tier" posti in successione, caratterizzati tutti da una vasta zona dedicata al RvR con tanto di fortezze e obiettivi da catturare. Ai margini contrapposti le due razze in guerra svolgono normali missioni PvE. I tier possono essere completamente conquistati dalla fazione che riesce ad accumulare un numero sufficiente di "Punti Vittoria", ottenibili accaparrandosi il controllo degli obiettivi RvR, completando missioni, e vincendo gli Scenari. Questi ultimi sono paragonabili ai Battleground di *World of Warcraft* o ai minigiochi di *Age of Conan*: si tratta di istanze (zone separate dal resto del mondo) che contemplano diverse modalità di gioco, come cattura la bandiera, conquista di obiettivi o trasporto di una bomba nella base avversaria. Gli scenari possono addirittura diventare il principale metodo per aumentare di livello, grazie alle missioni dedicate e ripetibili, e al fatto che le semplici uccisioni dei giocatori avversari regalino esperienza.

Benché il RvR istanziato sia divertente, è in quello aperto che *Warhammer Online* mostra il suo lato migliore: l'assalto a una fortezza, come ben sapranno i giocatori che hanno combattuto nei reami di *DAoC*, è infatti un'esperienza divertente e frenetica. Sia all'esterno che all'interno delle mura trovano posto delle piattaforme su cui è possibile montare diversi tipi di armi d'assedio, acquistabili dal PNG Furiere negli accampamenti di confine. Si va dalle balliste alle catapulte, passando per l'ariete da piazzare di fronte alla porta principale. Questi strumenti possono essere controllati da una o più persone: il gioco cambierà visuale, e un mirino aiuterà a far fuoco verso il bersaglio desiderato. Una delle "armi" più divertenti è sicuramente il calderone con l'olio bollente, che una volta costruito è in grado di gettare nel panico gli

QUOTA MENSILE

Come per tutti i MMORPG, anche *Warhammer Online* richiede il pagamento di una somma mensile in aggiunta al costo della scatola: un mese di gioco costa 12,99 euro, tre mesi 35,97 euro e sei mesi 65,94 euro. Per creare un account, è sufficiente effettuare la registrazione sul sito www.war-europe.com e inserire la chiave che troverete nella scatola (include un mese di gioco).

SCELTE IMPORTANTI

Una volta raggiunto il livello undici, il vostro personaggio potrà assegnare punti nelle Maestrie. Si tratta di tre rami che specializzano una classe, migliorandone le prestazioni in un certo campo. A prima vista, ricordano i talenti di *World of Warcraft* e di tanti altri MMORPG, ma il funzionamento è sostanzialmente diverso: i punti assegnati in un certo ramo servono a far salire una barra che potenzia le abilità relative, indicate nella finestra Maestrie. Spendendo un punto aggiuntivo sulle abilità, tattiche o morali che sono disposte in successione proprio su questa barra, potrete scegliere se acquisirle o meno.

QUESTIONI TATTICHE

Warhammer Online offre diversi livelli di "personalizzazione" dello stile di gioco di una classe. Uno di questi è dato dalle tattiche: sono dei potenziamenti passivi alle statistiche del personaggio, alle sue resistenze o abilità. Vanno inserite in degli slot appositi, di vario tipo: ne sbloccherete alcuni semplicemente avanzando di livello, mentre altri sono relativi alla Fama e vanno quindi acquisiti tramite il RvR, oppure sbloccati grazie al Tomo della Conoscenza, completando alcuni obiettivi.

Ogni zona offre un paesaggio peculiare, dalle grandi pianure fino a foreste ricche di vegetazione.

FAME DI FAMA

Oltre ai quaranta livelli che acquisirete completando missioni ed esplorando il mondo di gioco, ci sono ben ottanta Ranghi di Fama tutti dedicati al RvR. Già ai livelli più bassi sarete in grado di acquistare equipaggiamento sbloccato proprio grazie a essi: in questo modo, se volete, potrete dedicarvi esclusivamente a scenari o combattimenti nella zona RvR per progredire e ottenere nuove armi o armature. Ai livelli più alti, la Fama vi permetterà di ottenere oggetti epici, decisamente potenti e belli da vedere.

Completare missioni in solitaria è un'opzione viabile, ma spesso rappresenta quella meno divertente.

LE GILDE

Uno dei particolari più interessanti di *Warhammer Online* è la gestione delle gilde. Tutte le azioni dei giocatori, come l'accumulo di punti esperienza e fama, contribuiscono ad accrescere il livello di una gilda (40 in totale). Progredendo, si possono sbloccare numerose opzioni, come l'araldica disegnata sui mantelli, gli stendardi (che offrono bonus agli alleati), l'accesso a zone particolari della capitale e altro ancora.

sfortunati che si trovano qualche metro più sotto. Per conquistare la fortezza, gli attaccanti devono sfondare una o due porte (nelle zone di alto livello ci sono due cinte murarie), introdursi all'interno ed eliminare il Signore, un PNG eroe spesso accompagnato da diversi campioni – serve quindi un gruppo di persone numeroso per portare a termine un assalto con successo.

Una vittoria di questo genere assegna punti "Fama": oltre ai quaranta livelli che caratterizzano la progressione PvE, infatti, sono presenti ben ottanta Ranghi separati – si tratta, in sintesi, dell'esperienza ottenuta da tutto ciò che è relativo al RvR. Compiendo azioni come la conquista di una fortezza, il completamento di uno scenario e l'uccisione di un giocatore, otterrete i punti Fama necessari ad aumentare di rango, guadagnando così delle ricompense come pezzi d'armatura, armi e punti da spendere per potenziare alcune statistiche del vostro personaggio.

> "L'assalto a una fortezza è un'esperienza divertente e frenetica"

L'obiettivo di una fazione, però, non è solo quello di accumulare livelli: conquistare un tier grazie ai Punti Vittoria rappresenta il primo passo verso quello che si può definire come il traguardo più ambito da entrambe le parti in guerra: la conquista della capitale nemica.

Nel momento in cui scriviamo è ancora troppo presto per assistere a un evento del genere: per assediare una città è necessario prendere possesso di due grandi fortezze nemiche poste ognuna ai margini estremi delle tre zone tier 4, in un tira e molla costante fra le due fazioni. Buona parte del successo di un titolo come *Warhammer Online*, che prevede battaglie con decine e decine di personaggi su schermo contemporaneamente, dipende dal comparto tecnico. Mythic ha deciso di non seguire la via intrapresa da *Age of Conan*, che a causa della sua grafica fin troppo accattivante è incorso in numerosi problemi tecnici successivi alla pubblicazione, puntando su qualcosa che potesse girare tranquillamente con PC di qualche anno fa. *WAR* è comunque capace di offrire paesaggi molto gradevoli, personaggi convincenti e tanti dettagli grafici di notevole gusto estetico. Sono ancora presenti alcuni problemi, come la

VIAGGIARE VELOCI

Se c'è qualcosa che contraddistingue tutti i MMORPG in circolazione, è sicuramente il lungo tempo passato a camminare da un punto all'altro della mappa. A correre in soccorso del giocatore ci pensano le cavalcature, ottenibili a livello venti sborsando una cifra di quindici ori, accumulabili senza troppa fatica. Ognuna delle sei razze possiede la propria: gli umani galoppano in sella ai loro destrieri, gli orchi traballano sui loro goffi cinghiali, e così via. Non è possibile combattere al di sopra di una cavalcatura, e un colpo di qualche nemico sarà sufficiente per disarcionarvi.

■ Incontrerete nemici di ogni tipo, uniti da una comune particolarità: appartengono tutti all'universo creato da Games Workshop.

■ Anche i luoghi più incantevoli celano spesso minacce di ogni tipo – fate attenzione a dove mettete i piedi.

■ Gli edifici sono realizzati in modo impeccabile: vi troverete spesso ad ammirare facciate imponenti e ricche di dettagli.

COMBATTERE IN CITTÀ

L'obiettivo ultimo delle due fazioni è la presa della capitale nemica. Una volta conquistate almeno due delle tre grandi fortezze situate ai margini del tier 4, i giocatori potranno assaltare la città avversaria e svolgere delle missioni al suo interno. In questo lasso di tempo, dunque, le due compagini giocheranno a una sorta di tira e molla; se gli invasori risulteranno vincenti, i legittimi proprietari verranno cacciati fuori per diverse ore, mentre la capitale offrirà i suoi dungeon e le sue ricchezze ai nemici. L'ultima fase consiste nel combattimento contro il sovrano, una ulteriore occasione per affermare la supremazia sull'altra fazione.

■ Le zone di gioco nascondono spesso voci del Tomo della Conoscenza da sbloccare, che vi ricompenseranno con oggetti di vario genere.

LE CLASSI

Le classi tra cui potete scegliere sono venti, dieci per l'Ordine e altrettante per la Distruzione. Gli archetipi sono i classici del genere, dai guerrieri (tank) nati per spezzare le file nemiche come lo Spaccaferro, il Maestro di Spada, il Prescelto e l'Orco Nero, passando per i curatori come il Sacerdote delle Rune, lo Sciamano, il Prete Guerriero, il Fanatico, il Discepolo di Khaine e l'Arcimago; fino alle classi dedicate al danno come il Cacciatore di Streghe, la Strega, il Predone, il Guerriero Ombra e il Leone Bianco. Non mancano i cosiddetti caster, ovvero coloro che lanciano magie o fatture da lontano, come lo Stregone, il Mago del Fuoco e il Magus. Infine, classi come il Mandriano di Squig e l'Ingegnere supportano da lontano grazie al lancio di frecce o ai colpi di fucile. È difficile, per ora, dare un giudizio sul loro bilanciamento: una volta che molti giocatori raggiungeranno il livello quaranta, avendo un personaggio completo di tutte le abilità, vedremo se Mythic dovrà modificare qualcosa – molto probabilmente sarà così.

chiusura improvvisa del gioco in alcune rare situazioni e zone che mettono (inspiegabilmente) in difficoltà qualsiasi tipo di hardware, ma generalmente possiamo ritenerci soddisfatti. Non si può dire lo stesso per le animazioni: benché si attestino generalmente su un buon livello, ci sono ancora numerose imperfezioni da correggere. Può capitare, infatti, che il personaggio si blocchi in una posizione innaturale, o che gli altri giocatori vedano i compagni combattere sulla cavalcatura (cosa impossibile) quando invece sono già scesi da un pezzo.

Recensire un MMORPG è sempre difficile, in quanto si tratta di giochi destinati a vivere un'evoluzione costante, positiva o negativa che sia, nei mesi successivi alla loro pubblicazione. *Warhammer Online* si distingue dagli altri titoli del genere grazie all'idea su cui è stato interamente sviluppato: già durante i primi livelli avrete ben chiaro lo "scopo" del gioco, quello per cui combattete e che cercherete di conquistare. Staremo a vedere come si comporterà Mythic nelle prossime settimane; se ci saranno frequenti aggiornamenti volti a correggere e migliorare gli sporadici problemi tecnici, aggiungete pure mezzo punto al voto finale. Come da tradizione, vi terremo informati sugli sviluppi nelle pagine del Next Level.

Antonio Colucci

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Il MMORPG Blizzard è ormai un fenomeno di massa, e con l'attesissima espansione *Wrath of the Lich King* promette di continuare su questa strada.

Dark Age of Camelot, Giu 02, 8
Il titolo che rese celebre il RvR: ha ormai la sua età, ma grazie alle numerose espansioni e al prezzo contenuto merita almeno una prova.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Mythic Ent.** ■ Distributore **EA/GOA** ■ Link **www.war-europe.com/#/helpform/?lang=it** ■ Prezzo **€ 49,99 / € 12,99 canone mensile** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.war-europe.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 15 GB HD, connessione Internet**
- Sis. Cons. **CPU 3,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

+ RvR ben strutturato
+ Progressione appagante
+ Gestione delle gilde completa

− Alcuni problemi di stabilità
− PvE a tratti ripetitivo
− Poche professioni lavorative

Il senso di coesione e continuità che permea ogni componente di *Warhammer Online* regala al giocatore un'esperienza appagante e divertente. Il titolo Mythic non è esente da difetti di gioventù, che speriamo vengano risolti grazie a un supporto continuo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	RVR
8	8	8	8	9	9

■ L'Inquisitore emette scariche elettriche come quelle dell'imperatore Palpatine in "Star Wars", cui somiglia fisicamente.

■ Lo "Sterminio Finale" del Guerriero Ombra falcia i nemici come insetti.

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Ad Ancaria c'è spazio per grandi eroi e tanti bug, ma la convivenza non è serena.

IN ITALIANO

Sacred 2: Fallen Angel **è completamente tradotto e (in parte) doppiato in italiano. Alcuni personaggi secondari si esprimono in inglese: le loro esclamazioni non comunicano informazioni importanti e sono solo attinenti al contesto. La recitazione delle voci nostrane è discreta.**

NEL DVD

All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione dimostrativa in inglese e due aggiornamenti di *Sacred 2*, dalla versione 2.02 alla 2.10 (che corregge molti bug, introduce i salvataggi veloci associati al tasto F9, rende più stabile il motore grafico e ne aumenta le prestazioni) e l'hotfix 2.10.1 (che risolve alcuni problemi online).

SE il progetto di *Armalion* fosse naufragato, non sarebbe esistito uno dei più celebri cloni di *Diablo*, quello che ha contribuito, più di altri, all'evoluzione di un genere tradizionalmente ancorato alla sua formula originale.

Ascaron siglò un contratto con Ikarion Software, casa di sviluppo in bancarotta e ne rielaborò il titolo in produzione, trasformandolo in *Sacred: La leggenda dell'arma sacra*, GdR d'azione che ottenne un inaspettato successo dovuto alle varianti introdotte (mondo aperto al 70% sin dall'inizio, cavalcature e combinazioni di attacchi), a una solida modalità multiplayer e, in Italia, al prezzo contenuto cui veniva proposto da FX Interactive.

Dopo molti rinvii, giunge finalmente l'atteso seguito (distribuito da Koch Media), che ripropone gli stessi ingredienti del capitolo precedente, pur mosso da un nuovo motore grafico. Abbandonata la visuale isometrica, il mondo di Ancaria ha guadagnato la terza dimensione, ma non una maggiore profondità: la nuova prospettiva mette in luce l'assenza di spessore di un'ambientazione che non riesce a risultare viva e mutevole.

Il lungo processo d'installazione di *Sacred 2: Fallen Angel* testimonia l'abbondanza di contenuti, che, in termini di quantità, non possono certo deludere: sei personaggi selezionabili, due percorsi narrativi contrapposti (del bene e del male), 30 ore per portare a compimento la trama principale e 100 per completare le circa 600 missioni facoltative, 35 Km quadrati di mappa liberamente esplorabile (suddivisa in 12 regioni), cui si sommano circa 200 dungeon (tra grotte, caverne, cantine, miniere e sotterranei). Numeri che potrebbero garantire una discreta varietà, se non fosse per la disarmante monotonia delle situazioni proposte, tutte affrontabili premendo meccanicamente i pulsanti del mouse, senza neppure prestarvi troppa attenzione. L'unica via per diventare potenti è la distruzione sistematica di qualunque minaccia e il conseguimento di obiettivi, il che si traduce in combattimenti e quest (le quali, per lo più, comportano altri spargimenti di sangue). Il cardine su cui il gioco fa leva

> "Barriere naturali impediscono di trovare scorciatoie"

è, appunto, l'autocompiacimento per il livello raggiunto dal proprio alter ego e il desiderio di ostentare oggetti rarissimi, collezionati nel corso dell'avventura.

Quando si avvia una nuova partita, si scelgono moralità e divinità dell'eroe creato, decisioni che hanno conseguenze sul corso degli eventi e sullo svolgimento delle missioni; in principio i personaggi sono tutti piuttosto deboli, privi di protezioni e armi efficaci, ma già dopo i primi scontri con gli avversari, si entra in possesso di un armamento migliore (trovato o acquistato) ed è possibile spendere i punti esperienza guadagnati per potenziare caratteristiche, affinare tecniche di battaglia e aumentare l'effetto degli incantesimi. A ogni classe corrispondono tre abilità speciali (l'insieme di mosse e magie apprese attivando le rune), specifici set di armi e armature (un Guerriero Ombra non può, quindi, usare il braccio meccanico del Guardiano del Tempio, ma neppure un elmo da Inquisitore) e una cavalcatura magica.

Viaggiare in sella è indubbiamente preferibile, poiché spostarsi da un capo all'altro della mappa, altrimenti, richiederebbe ore, dal momento che essa ha un'estensione superiore a quella

FACCE DA ANCARIA

Solo la Serafina era presente nel primo capitolo della saga e appartiene alla classe più bilanciata del gioco, abile sia con armi, sia con incantesimi e tecnologie. L'Alta Elfa è la più esperta di magia, la Driade è una sorta di amazzone che predilige le armi a distanza, il Guardiano del Tempio è un antico cyborg, molto versatile, il Guerriero Ombra (condottiero morto in battaglia e riportato in vita) è il più abile in combattimento, mentre il malvagio Inquisitore (chiaramente ispirato all'imperatore Palpatine di "Star Wars") è temuto per i suoi oscuri sortilegi.

Negli scontri, spruzzi di sangue, incantesimi ed effetti di luce impediscono di avere una chiara visione della mischia.

La nebbia che sostituisce il cielo dissolve le suggestioni dei panorami più belli, che paiono quadri incompleti.

TESORI POCO COMUNI

L'inventario ha una capienza massima di 180 slot, ma unicamente gli oggetti dalle dimensioni più contenute ne occupano uno solo. I tesori che raccogliamo hanno colori diversi secondo il loro valore e frequenza di ritrovamento. Se grigi, sono scadenti e valgono meno dei bianchi, che sono normali; i blu hanno proprietà magiche, i gialli sono estremamente rari e i verdi fanno parte di set unici. In *Sacred 2*, la distribuzione dei tesori è davvero casuale (capitano troppo spesso oggetti preziosi; a volte l'attesa dona maggiori soddisfazioni) e rende quanto mai necessaria una sospensione del dubbio: benché si possa credere che un comune ladro abbia con sé la mantella di un Inquisitore rapinato in precedenza, si fatica molto a convincersi che possa anche avere pezzi di ricambio per il Guardiano del Tempio.

Il giallo saturo del deserto dà la stessa impressione di un gelato carico di coloranti: sembra finto.

DUE EDIZIONI

Esistono due versioni di *Sacred 2: Fallen Angel*: standard (euro 29,90) e per collezionisti (euro 49,90), che aggiunge: Demone Portatore (un aiutante virtuale nel gioco, si caricherà sulle spalle il baule del giocatore), mappa-poster fronte e retro di Ancaria, book grafico ufficiale di *Sacred 2*, CD con la colonna sonora, tatuaggi e DVD con texture ad altissima definizione. Sottolineiamo che i "miglioramenti" grafici sono solo per i sistemi più potenti e si notano poche differenze.

di *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (26 Km quadrati). A differenza del gioco sviluppato da Bethesda, però, è quasi impossibile abbandonare le strade per andare alla ricerca di scorciatoie: elementi naturali quali boschi, foreste, corsi d'acqua, laghi, orridi e montagne rocciose, costituiscono ostacoli insormontabili, rendendo lo scenario simile a una serie di corridoi e tunnel. Certe zone sono accessibili solo da una direzione, costringendo a percorrere gli stessi passaggi un'infinità di volte e i portali di teletrasporto non sono una valida soluzione, in quanto, spesso, troppo distanti tra loro.

Quantomeno, non sono necessari caricamenti tra una regione e l'altra, pur presentando paesaggi, climi, flora e fauna riconducibili a differenti coordinate geografiche, nonché stili architettonici di villaggi e città ben contraddistinti secondo chi vi abita. I territori visitabili sono decisamente vari e non mancano panorami da cartolina. Si sente, tuttavia, la mancanza di una volta celeste che delinei l'orizzonte. Quando ci si trova sospesi su un ponte ad alta quota, nel mezzo del nulla, dove cielo e foschia (ovvero la nebbia che limita il campo visivo) si fondono in una tinta poco credibile e priva di sfumature, l'atmosfera ne risente terribilmente: in *Sacred 2* alcune scelte cromatiche sono discutibili. La grafica ricorda quanto visto in *Neverwinter Nights 2*, che aveva luci ed effetti migliori, ma anche nubi e corpi celesti.
Al di là del campo visivo piuttosto ristretto, la qualità dei dettagli è apprezzabile mantenendo una certa distanza di zoom: per regolare il livello d'ingrandimento e l'inclinazione della visuale si utilizza la rotellina del mouse. Per muovere il personaggio, attaccare e interagire con l'ambiente circostante (parlare, aprire porte, montare in sella, eccetera), si usa il pulsante sinistro del mouse, mentre il destro è riservato alle arti di combattimento, che si possono organizzare in sequenze di attacchi speciali dette "combo", in modo tale da eseguirne molteplici con una singola pressione del tasto.

Capita, però, che qualche combo pronta all'uso non venga realizzata: in genere, bisogna attendere una manciata di secondi, dopo averle impiegate in uno scontro, prima che si ricarichino, ma talvolta il malfunzionamento non

Le texture ad alta definizione della Collector's Edition sono leggermente più dettagliate: la differenza si nota appena.

Lo scenario è costellato di ostacoli che impediscono di allontanarsi troppo dalle strade battute.

SISTEMA DI PROTEZIONE

Il sistema di protezione di *Sacred 2* è SecuROM: per attivare il prodotto è necessaria una connessione a Internet (è disponibile anche una procedura manuale per chi non disponesse dell'accesso alla Rete). È possibile giocare "offline" e senza inserire il disco, ma è concessa l'installazione solo su due PC.

IL MULTIPLAYER

Per partite via LAN è sufficiente avere una copia del gioco ogni due giocatori, le partite online supportano fino a 16 utenti. Si può affrontare la campagna principale in cooperativa (i cui progressi varranno anche in modalità singola) e sfidarsi in rete aperta (utilizzando il personaggio della modalità singola) o in rete chiusa (simile a Battle.Net: si crea un eroe valido solo per le partite online, salvato sui server Ascaron). A pochi giorni dalla distribuzione, i server sono continuamente inaccessibili per manutenzione e, quando si riesce a creare o partecipare a una partita, il canale della chat non funziona. Nel momento in cui la situazione si sarà stabilizzata, torneremo a parlarne sulle pagine dell'Extended Play, nella rubrica Next Level.

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, **8½**
Benché meno recente, questo GdR d'azione, la cui ambientazione trae ispirazione dalla mitologia greca, regge il confronto con *Sacred 2*.

Loki, Set 07, **7**
Grande atmosfera derivata dalle antiche leggende tradizionali norrene, greche, egiziane e azteche, in questo interessante clone di *Diablo*.

Un bug piuttosto frequente: un nemico ucciso continua a dimenarsi mezzo sprofondato nel terreno, finché non svanisce.

CONCERTI VIRTUALI

Le musiche di *Sacred 2* hanno un sound corposo e avvincente, vagamente ridondante, ma tutto sommato orecchiabile. Svolgendo la missione "Caos Delirium" aiuteremo i componenti della band omonima, recuperando i loro vari strumenti. Si tratta, in realtà, delle controparti digitali dei Blind Guardian, gruppo tedesco che omaggia J. R. R. Tolkien componendo pezzi ispirati ai suoi testi. Eseguiranno dal "vivo" un brano scritto espressamente per il gioco, intitolato "Sacred", acclamati da un pubblico di mostri! Anche il poliedrico David Bowie era comparso in forma digitale in *Omikron: The Nomad Soul (1999), cantando la sua "Something in the Air" tratta dall'album "Hours".*

è dettato dai tempi di rigenerazione della combinazione di mosse, bensì da uno dei numerosi problemi tecnici che affliggono *Sacred 2*. Nonostante la lunga lavorazione, questo seguito giunge sugli scaffali dei negozi quasi incompleto e pieno di bug, in parte corretti dalle due patch rese disponibili tempestivamente in contemporanea alla distribuzione. Malgrado ciò, si riscontrano ancora difetti nella gestione della telecamera (spesso intralciata da elementi scenografici), nei controlli (imprecisi sia per quanto riguarda il sistema di puntamento, sia per la ricerca del percorso, quando il sistema deve calcolare una deviazione per aggirare un ostacolo), nelle animazioni (rigide e goffe, propense alle compenetrazioni tra poligoni), nel comparto audio (voci che si inceppano e ripetono la stessa frase come un disco rotto), nell'Intelligenza Artificiale (nemici che continuano a passeggiare indisturbati quando attaccati), nello svolgimento delle quest (missioni che rimangono in sospeso, senza che sia possibile concluderle se non ricaricando la partita) e nell'instabilità del programma (crash frequenti e inspiegabili cali di prestazioni).

Oltretutto, non si può mettere in pausa: per cambiare le opzioni si è costretti a tornare al menu principale e le preferenze relative alla configurazione dei tasti vengono ripristinate a ogni riavvio. Il nuovo motore grafico è pesante e male ottimizzato, la resa grafica non giustifica richieste hardware così alte: texture e superfici sono dettagliate, ma molti ambienti sono poveri di poligoni, esattamente come alcuni modelli di personaggi di contorno, mostri e animali risultano squadrati e spigolosi. Gli effetti di luce vengono impiegati in maniera tanto massiccia da compromettere la pulizia dell'immagine, creando confusione e causando ulteriore frustrazione e insofferenza verso il sistema punta e clicca, già di per sé mal calibrato: gli elementi con i quali si può interagire (scrigni, botti, ceste...) sono evidenziati da un bagliore esagerato e intrecci di energie magiche nascondono i duellanti impegnati in mischia.

In definitiva, questo prequel (perfettamente giocabile anche da chi non avesse provato il titolo del 2004), non scontenterà chi desidera azione senza compromessi e un grado di sfida ben bilanciato (i livelli di difficoltà sono due, più una modalità estrema che non permette di resuscitare in caso di sconfitta). Se Ascaron supporterà questo titolo come il precedente, *Sacred 2* migliorerà con il tempo, pur restando un gioco tecnicamente non all'avanguardia e dalle meccaniche datate.

Tito Parrello

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Ascaron Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,90, € 49,90 (Collector's)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.sacred2.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 20 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz dual core, 2 GB di RAM, Scheda 3D 512 MB, 25 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Scenario immenso, liberamente esplorabile
- Combo configurabili a piacimento
- Garantite tante ore di gioco

Contro:
- Combattendo, sembra sempre di colpire a vuoto
- Missioni più adatte a un cane da riporto
- Pieno di bug e motore grafico pesante

Ci si aspettava di più dal seguito di un gioco tanto acclamato, da cui eredita più difetti che pregi. La grafica non convince completamente, i combattimenti non soddisfano e le quest costringono a fare avanti e indietro per la mappa.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	7	5	9	6	7

Al termine di ogni gara potrete accedere alla classifica generale.

I modelli delle motociclette e dei piloti sono molto fedeli agli originali.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

MOTOGP 08

MotoGP o *SuperBike*? A volte, ci si confonde.

IN ITALIANO

***MotoGP 08* è tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. La qualità della traduzione è buona.**

C'è qualcosa di più divertente che sfrecciare per una strada tutta curve, a bordo di una fiammante quattro cilindri?

Le velleità corsaiole della maggior parte dei centauri del Bel Paese, però, sono state limitate da Velox, sistemi Tutor e controlli a tappeto, e occorre ripiegare su passatempi più conservativi dei punti patente. Meglio consolarsi installando sul proprio PC un bel gioco di corse, in modo da provare l'ebbrezza dei 300 all'ora, comodamente seduti davanti a un monitor.

Cosa scegliere? Da un lato, *MotoGP* ha sempre offerto un passatempo divertente e vario, oltre al fascino del Motomondiale; dall'altro è recentemente tornato in pista *SBK*, storicamente caratterizzato da un approccio più simulativo alla competizione. Non c'è da preoccuparsi, comunque, perché alla prova dei fatti *MotoGP 08* presenta delle fortissime analogie con *SBK 08*. Non solo lo sviluppatore è il medesimo, cioè Milestone, ma i due giochi condividono molte caratteristiche e, addirittura, numerosi difetti. Vero è che si tratta di un titolo di corse, dunque gli elementi attorno a cui ruota l'intera esperienza sono sempre quelli; eppure, l'ultimo nato in casa Capcom ha perso quelle peculiarità che avevano rappresentato l'elemento distintivo di *MotoGP 07*.

Basta corse a rotta di collo per le strade cittadine. Nella versione *08* tutto è centrato sulle gare del Motomondiale. Come da copione, quindi, ci sono diverse classi (125, 250 e MotoGP) e non mancano avversari agguerriti e poco inclini a lasciarvi strada. Oltre alla classica modalità Gran Premio, che vi consentirà di sfrecciare su tutti i circuiti della stagione motociclistica da poco conclusasi, potrete anche cimentarvi in corse a tempo e sfide di abilità.

La modalità di gioco principale è la Carriera. Una volta creato il vostro alter ego digitale, dovrete far crescere il pilota gara dopo gara, assegnando i punti esperienza guadagnati a quattro parametri: frenata, velocità, accelerazione e trazione. Si parte sempre dalla categoria 125. In questo modo, prenderete confidenza con il modello di guida e guadagnerete i punti esperienza che vi serviranno per sbloccare nuovi caschi, scuderie e classi. Solo così, al termine della stagione, potrete decidere di passare alle 250 o, addirittura, alle MotoGP. Non preoccupatevi, però:

> **"Il numero di licenze ufficiali è davvero elevato"**

non dovrete firmare contratti e tenere la contabilità del vostro campione. Abbiamo scritto che il fulcro di *MotoGP 08* è rappresentato dalle gare su pista. Dal punto di vista tecnico, però, il gioco (come peraltro *SBK 08*) non fa gridare al miracolo. Innanzitutto, i tracciati lasciano un po' a desiderare. Seppur riprodotti con notevole precisione, almeno per quanto riguarda la forma, la lunghezza e le variazioni altimetriche, sono caratterizzati da un asfalto fin troppo liscio e regolare.

SONORO REALISTICO

Ad aumentare ulteriormente la senzazione di essere proprio nel bel mezzo della pista, ci pensa il buon comparto audio di *MotoGP 08*. Sebbene sia caratterizzato da una colonna sonora abbastanza banale, il gioco di Capcom conta su effetti molto vividi: il rombo del motore riesce ad essere addirittura assordante.

AVVERSARI CORIACEI

L'Intelligenza Artificiale che gestisce gli avversari in *MotoGP 08* è buona, quanto meno optando per il livello di difficoltà più elevato. In questo caso, infatti, gli altri piloti si riveleranno dei contendenti ostici, che non vi regaleranno nulla. Sarà necessario guidare con molta precisione, pennellando i cordoli e dosando con attenzione freno e acceleratore, così da evitare perdite di aderenza. Solo in questo modo si risulterà realmente competitivi.

In mancanza di specchietti retrovisori, per guardare dietro occorre girare la testa.

Le animazioni sono ben fatte, sembra quasi di assistere a una competizione in TV.

LA VISUALE

MotoGP 08 propone un gran numero di visuali diverse, una più spettacolare dell'altra. Certo, direte voi, in un gioco di moto la visuale dal cupolino sarà anche bella, ma risulta quasi impossibile pilotare il mezzo a causa della costante inclinazione della telecamera. Be', vi sbagliate. Per giocare al meglio all'ultimo nato in casa Capcom non sarete obbligati a scegliere la classica visuale da dietro, anche le due dal cupolino risultano funzionali.

I fondali presentano una scarsa profondità e le texture utilizzate per la sabbia e l'erba a bordo pista fanno storcere il naso. Discorso analogo vale anche per i cordoli, che paiono disegnati e non sembrano offrire un diverso tipo di grip rispetto al manto stradale.

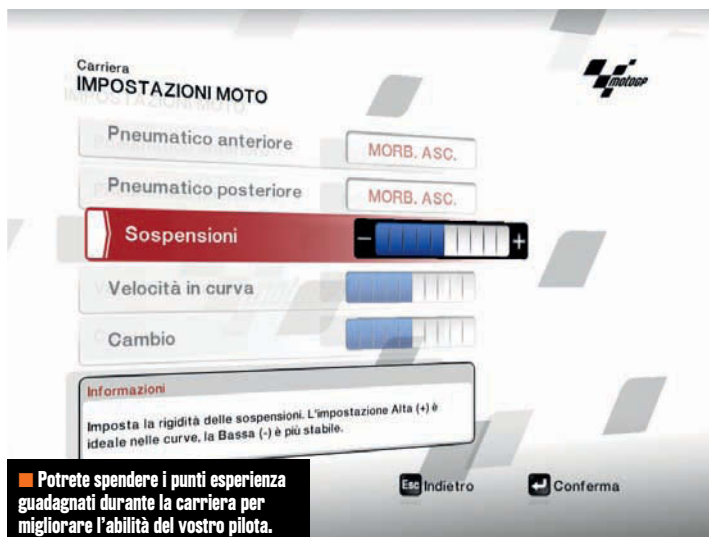
Nulla da dire, invece, per quanto riguarda motociclette e piloti, che sono riprodotti fedelmente. Il numero di licenze ufficiali di *MotoGP* 08 è davvero elevato e non mancherà di mandare in brodo di giuggiole tutti gli appassionati di Motomondiale. Le animazioni sono perfette: quando si inclina la moto per girare, il vostro alter ego digitale si sposta verso l'interno della curva, sporgendo il ginocchio e ruotando la testa; addirittura, quando si scala la marcia, il centauro tira la leva sinistra del manubrio mentre muove il piede verso il basso. L'idillio, però, è destinato a infrangersi alla prima caduta, quando le animazioni diventano legnose e poco realistiche. Un vero peccato, soprattutto in considerazione del fatto che gli istanti immediatamente precedenti al capitombolo riescono a trasmettere tutta l'adrenalina di una manovra al limite. Per esempio, aprendo troppo velocemente il gas in uscita dalla curva, vedrete "partire" il posteriore della dueruote, mentre il pilota, disperatamente aggrappato al manubrio, verrà sbalzato dal sellino.

Niente male l'impatto visivo nelle gare sul bagnato. In tale frangente, la visuale diventa più confusa, piena di bagliori colorati e di rivoletti che corrono, spinti dal vento, sulla visiera del casco. Ottimo anche il sistema che regola i riflessi in presenza di acqua sulla pista. Se si corre con il bel tempo, invece, il risultato è meno esaltante, colpa di un sistema d'illuminazione che non gestisce al meglio gli effetti di riverbero solare sulla superficie del circuito.

Passando ad analizzare il modello di guida, *MotoGP 08* resta fedele alla storia della serie e non arriva all'incredibile rigore di *SBK 08*. Sebbene siano presenti tre modelli di guida predefiniti (Arcade, Avanzato e Simulazione), non è possibile configurare una a una le diverse opzioni, così da tarare in modo preciso la difficoltà in base alla propria abilità. A differenza di quanto accade nel titolo targato Black Bean, poi, non potrete attivare o disattivare gli aiuti al pilota (per esempio, l'autofrenata o la gestione automatica del peso), ma anche optando per il massimo livello di difficoltà, il vostro bolide sarà

FLUIDO SOLO SU PC POTENTI

Per giocare al meglio a *MotoGP 08* occorre possedere un PC potente. Anche se le specifiche minime richieste sono alla portata della maggior parte dei computer attualmente in circolazione, i cali del framerate sono sempre in agguato. Abbiamo provato il gioco con un dual core, GeForce 8600 e 2 GB di RAM, notando evidenti cali di fluidità in alcune situazioni particolarmente concitate. In media, al livello di dettaglio normale, *MotoGP 08* girava a 45-60 FPS, mentre con le texture in alta risoluzione siamo scesi a 15-20 FPS.

LE SFIDE
La longevità di *MotoGP 08* punta sulle numerose modalità di gioco, come per esempio le gare a tempo e le sfide. Queste ultime sono delle situazioni particolari, da sbloccare gradualmente, in cui bisognerà portare a termine determinati obiettivi, come percorrere un tratto di pista mantenendo la velocità costantemente superiore a un certo limite prefissato.

Potrete spendere i punti esperienza guadagnati durante la carriera per migliorare l'abilità del vostro pilota.

Alla partenza, occorre dosare attentamente l'acceleratore e spostare il peso in avanti.

L'effetto della pioggia è realistico.

IN TANTI CI SI DIVERTE DI PIÙ

MotoGP 08 è dotato di una divertente modalità online, grazie a cui confrontarsi contro altri piloti in carne e ossa in appassionanti gare all'ultima staccata. La scelta di limitare il numero massimo di partecipanti a 12, se da una parte rende le competizioni meno entusiasmanti, dall'altra assicura una buona fluidità. A differenza di quanto accade per la versione Xbox 360, che supporta il servizio LIVE, per giocare online alle versione PC di *MotoGP 08* occorre connettersi ai server di GameSpy.

IN ALTERNATIVA...

SBK 08, Ago 08, **7**
Se apprezzate le gare su due ruote, ma volete provare una simulazione difficile, *SBK 08* è quello che fa per voi.

MotoGP 07, Nov 07, **8**
MotoGP 07 ha anche una divertente modalità che vi permetterà di cimentarvi in spericolate gare su circuiti cittadini.

comunque abbastanza gestibile. Il risultato è che, per quanto sia facile cadere a terra, non vi troverete a strisciare la schiena sull'asfalto a ogni curva.

L'approccio meno rigoroso al mondo delle corse si nota anche nell'estrema semplificazione della messa a punto del proprio mezzo. Se in *SBK 08* era possibile valersi dei consigli di un ingegnere e ritoccare ogni parametro della moto, dalla mescola degli pneumatici al precario delle molle, in *MotoGP* sarà consentito agire solo su una manciata di opzioni (tipo di gomma, lunghezza dei rapporti e rigidità delle sospensioni).
Quanto scritto finora non vi spinga a pensare che bastino cinque minuti in sella alla vostra dueruote per dominarla appieno. Se vorrete diventare competitivi, dovrete dimostrare una buona dose di pazienza, indispensabile per imparare a controllare perfettamente il mezzo. Meglio, quindi, iniziare con il modello di guida arcade, che perdonerà molti degli sbagli del giocatore (per esempio, le staccate in ritardo ed eccessive aperture del gas in curva). Optando per la modalità simulativa, il discorso cambia e la sfida diventa interessante anche per i centauri virtuali più navigati. In questi casi, occorrerà anticipare le staccate, dosare l'acceleratore, il freno anteriore e quello posteriore. Per giocare al meglio, dunque, è meglio munirsi di un buon joypad, come per esempio quello di Xbox 360 per Windows. Il sistema di controllo, a differenza di quello di *SBK 08*, è preciso e si ha sempre la sensazione di avere tutto sotto controllo. Parte del merito va anche all'ottima fisica, che propone delle reazioni della motocicletta realistiche e prevedibili.

Per *MotoGP 08* la perfezione è ancora lontana, ma si tratta pur sempre di un gioco che non mancherà di accontentare i fan del Motomondiale.

Francesco Mozzanica

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.capcom.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c, 5,3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Tante licenze ufficiali
+ Sistema di controllo preciso
+ È la MotoGP!

- Incertezze grafiche
- Animazioni delle cadute "legnose"
- Messa a punto semplicistica

Gli appassionati del Motomondiale troveranno in *MotoGP 08* più di un motivo per gioire e gareggiare fino all'ultima curva, ma questo non basta a equilibrare un gioco poco originale e connotato da qualche difetto tecnico.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PISTE
7	7	7	8	8	7

La gestione del personale è un'impresa complicata e a tratti tediosa.

La grafica non è certo il punto forte di *Building & Co.*

GENERE: GIOCO GESTIONALE

BUILDING & CO

L'intera vita di un architetto in un solo gioco.

TROPPE SCELTE?

Mentre per alcuni aspetti di *Building & Co* è sufficiente un po' di intuito, in altri sono necessarie delle conoscenze tecniche precise, su cui è necessario documentarsi un po' per godersi il titolo appieno. Il PEGI di 3+ indica solo che non ci sono contenuti violenti: un bambino che non sia Einstein o il messia dell'architettura non riuscirebbe nemmeno a superare le prime due finestre del tutorial.

NELLA storia dei PC abbiamo visto molti giochi gestionali che, pur inseguendo dei sistemi ricchi e pieni di variabili, riuscivano a proporre sfide adeguate anche ai meno esperti, permettendo loro di divertirsi senza impazzire con le funzionalità più avanzate.

Ne abbiamo visti molti, dicevamo, e possiamo assicurarvi che *Building & Co* è decisamente diverso. Si tratta di un gioco estremo sotto tutti gli aspetti, sia per quanto riguarda l'argomento trattato, sia per la complessità delle meccaniche coinvolte. Nonostante le immagini o il titolo possano fare pensare a qualcosa in stile *SimCity*, *Building & Co* si concentra solo sulla costruzione dei singoli edifici, dalla stesura delle fondamenta alla rifinitura dei piani alti.

Ogni singola problematica che deve affrontare un architetto è riprodotta fedelmente su schermo, come le scelte strutturali per le basi del palazzo e la gestione del cantiere vero e proprio. È necessario affittare i macchinari, assumere gli operai e persino pianificare le consegne (e i ritiri) dei tanti tipi di materiali necessari alle costruzioni. Ci sono quattro squadre

> "Si concentra sulla costruzione dei singoli edifici"

cui dare ordini di ogni tipo, e scelte importanti da compiere in ogni fase dei lavori.

La pianificazione delle risorse è particolarmente sfaccettata, in quanto riguarda tanto il denaro disponibile quanto le strutture presenti nel cantiere. Gestendo accuratamente gli allacci all'elettricità, all'acqua e alle fognature si potranno garantire buone condizioni di lavoro alle maestranze, accertandosi anche che i macchinari funzionino correttamente. E se questi dettagli non fossero sufficienti, sappiate che potreste trovarvi a drenare con delle pompe idrovore delle fondamenta troppo vicine a una falda acquifera, e a ragionare su finezze che metterebbero in crisi degli ingegneri fatti e finiti.

Questa incredibile profondità è contemporaneamente il pregio e il difetto di *Building & Co*: gli appassionati di gestionali troveranno parecchio pane per i loro denti, forse troppo, mentre gli altri giocatori rischieranno di sentirsi affaticati da tanto "lavoro". La pillola non è certo addolcita dall'interfaccia, la cui complessità rende essenziale il lungo tutorial, e dalla veste grafica, scarna e poco curata.

Questi difetti, comunque, non oscurano il grande merito di *Building & Co*, ossia quello di riprodurre con dovizia di dettagli un lavoro complesso come quello di un architetto di grandi edifici. Se volete cimentarvi in qualcosa di simile e questa recensione non vi ha spaventato, allora forse potreste trovare ciò che fa per voi.

Fabio Bortolotti

IN ITALIANO

***Building & Co* è interamente tradotto in italiano. Meno male, perché la grande mole di testo che si trova nei menu e nelle descrizioni avrebbe rischiato di precludere completamente il gioco a chiunque non parlasse un buon inglese.**

NON TROPPO SOLIDI

Considerando il tipo di gioco non è una tragedia, ma è importante notare che i mezzi in movimento nel cantiere incorrono spesso nell'increscioso problema delle compenetrazioni tra solidi. Non è un bug grave, in questo caso, però è brutto da vedere.

IN ALTERNATIVA...

SimCity 4, Feb 03, **8**
Un gestionale diverso, ma soprattutto molto più semplice e accessibile.

The Sims 2, Ott 04, **9**
Per provare il brivido di costruire una casa, ma senza preoccuparsi di cose serie.

info ■ Casa **Elektrogames** ■ Sviluppatore **Playlogic** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **circa € 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://www.buildingandco.com**

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Molto profondo
- Ricco di sfaccettature
- Verosimile e realistico

- Molto complesso
- Poco immediato
- Grafica datata

***Building & Co* è un gioco estremamente complesso e di nicchia, penalizzato dalla sua scarsa accessibilità e un motore grafico davvero superato. È comunque encomiabile il realismo, che potrebbe appassionare i fan più accaniti dei gestionali.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
5	6	6	7	6	8

6

Sono ovviamente disponibili varie modalità di gioco.

Apparentemente è identico a *Darwinia*, ma la struttura multigiocatore lo rende a tutti gli effetti un gioco nuovo.

GENERE: RTS

MULTIWINIA
SURVIVAL OF THE FLATTEST

Gli ultimi programmatori da garage, i maestri del minimalismo, tornano a colpire, ancora con grande stile.

IN INGLESE

***Multiwinia* è interamente in inglese. Le regole sono in ogni caso talmente essenziali, e i tutorial talmente esplicativi, che anche non conoscendo la lingua d'Albione, riuscirete ad assimilare le meccaniche in breve tempo.**

CI sono sviluppatori fermamente convinti che un gioco di qualità debba necessariamente portare al limite le migliori componenti hardware sul mercato, e spendono tempo e denaro nel tentativo di avvicinarsi ulteriormente al fotorealismo.

È il caso di giochi come *Crysis*, basati interamente sulla tecnica, in cui la giocabilità è caratterizzata da un'insieme di tantissime regole che gestiscono il mondo virtuale, simulando l'illusione di un ambiente credibile. I risultati sono affascinanti, ma basta una piccola indecisione dell'Intelligenza Artificiale per rendere ridicola una situazione altrimenti intrigante. In tanta bellezza, ogni dettaglio fuori posto viene sottolineato con l'evidenziatore.

L'approccio di Introversion è nettamente differente: tutto è votato al minimalismo più estremo, e anche il set di regole che caratterizza il gioco è ridotto all'osso. Non si vuole simulare alcunché: tutto è incredibilmente astratto, nettamente slegato dalla realtà, esattamente come una partita a scacchi, con la differenza che nei giochi dello sviluppatore inglese le decisioni vanno prese molto in fretta, pena un Game Over prematuro. Così facendo, le variabili fuori dal controllo dei programmatori sono pochissime, e chi sviluppa ha la certezza pressoché totale che non accadranno eventi completamente inaspettati.

L'ultima fatica di Introversion in realtà è un'evoluzione di un loro precedente titolo, l'eccellente *Darwinia*. Il motore grafico è il medesimo, e bene o male le meccaniche non si discostano molto dall'originale: si tratta di comandare delle entità presenti all'interno di un computer (i darwiniani) in modo da attivare i vari congegni presenti nello schermo e sconfiggere le armate avversarie. Sia la visuale, sia il sistema di controllo ricordano molto da vicino i classici strategici in tempo reale, ma il tutto è interpretato in chiave volutamente retrò ed essenziale, come un omaggio agli indimenticati giochi degli Anni '80. Secondo la sensibilità di chi gioca, *Multiwinia* può apparire una versione embrionale di *StarCraft*, o un'evoluzione del vecchio *Cannon Fodder*. Ciò in cui differisce dal

> "Ogni mappa riesce a risultare esaltante"

precedente *Darwinia* è l'orientamento multiplayer che lo caratterizza: nel gioco di Introversion si affrontavano una serie di mondi ben studiati da affrontare contro il computer, e il design dei livelli risultava di conseguenza raffinato e capace di garantire sfide lunghe e intriganti. *Multiwina* è invece basato su una serie di mappe più semplici, studiate per esaltare le schermaglie fra più giocatori.

Essenzialmente, lo scopo della partita potrà essere quello di annientare gli avversari, o di prendere il possesso di determinate zone di controllo, e per farlo il giocatore avrà a disposizione i suoi piccoli ma decisi darwiniani e una serie di oggetti, come antenne per trasportare le truppe da una parte all'altra della mappa, o sezioni particolari che, una volta sotto il controllo del giocatore,

DIGITAL DELIVERY E OLTRE

Su Steam è possibile acquistare, a un prezzo molto vantaggioso, la versione digitale di *Multiwinia*. Chi adora le confezioni, però, può recarsi sul sito del gioco (**www.multiwinia.com**) e acquistare anche la scatola. Purtroppo, il prezzo è più elevato in origine (19,95 euro, contro i circa 13 dell'edizione – identica – venduta tramite Steam), e a ciò va aggiunto il prezzo della confezione (altri 6,65 euro).
I collezionisti potranno anche investire i propri risparmi nella "Limited Edition Box Set", che per 40 euro include *Darwinia*, *Multiwinia* (entrambi in DVD box), un libretto illustrato con immagini dei giochi e documenti relativi allo sviluppo, due darwiniani di spugna e otto cartoline. Intelligente l'idea di farvi scaricare il gioco immediatamente dopo il pagamento, così da non dover attendere l'arrivo delle confezioni per poter giocare.

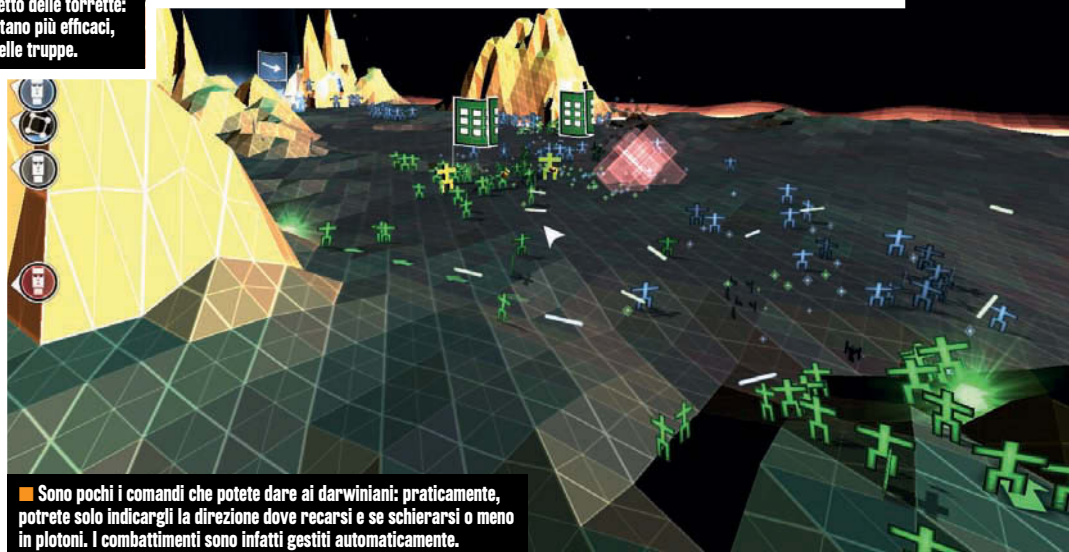
■ I bonus che cascano dall'alto possono essere impostati per finire in una zona a caso della mappa o per essere gestiti equilibratamente dal computer.

■ Potrete anche prendere il controllo diretto delle torrette: così facendo, si aumenta la gittata e diventano più efficaci, ma nel frattempo non potrete occuparvi delle truppe.

■ Sono pochi i comandi che potete dare ai darwiniani: praticamente, potete solo indicargli la direzione dove recarsi e se schierarsi o meno in plotoni. I combattimenti sono infatti gestiti automaticamente.

DEMO NEL DVD
Sul DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la versione dimostrativa di *Multiwinia*.

TRUPPE O CANI SCIOLTI?

Uno dei punti cardine della giocabilità del titolo di Introversion è la possibilità di muovere le truppe in plotoni ben schierati, o dirigerli verso un punto lasciando loro un filo più libertà. Il vantaggio di schierarli è che i plotoni sono decisamente più efficaci negli attacchi frontali, e la gittata delle armi è più lunga. Di contro, i darwiniani non lanceranno granate se in formazione, e contemporaneamente saranno più vulnerabili alle bombe scagliate dagli avversari. Anche nel caso di attacchi da tergo i plotoni saranno svantaggiati. Lasciando liberi di attaccare i darwiniani vi troverete di fronte a soldati più individualisti, che saranno più bravi a evitare le minacce avversarie e potranno lanciare devastanti bombe contro gli avversari, ma dovranno avvicinarsi maggiormente al nemico.

gli permetteranno di generare altri "soldati". Questi poi potranno essere usati per avere ragione delle truppe avversarie. Non aspettatevi specializzazioni, eroi o tutto ciò a cui siete abituati dagli RTS degli ultimi anni: le truppe sono queste e non si aggiornano con nuove armi, né maturano esperienza.

Potete solo decidere dove dirigerle, e se farle muovere in ordine sparso (meno efficienti, ma più reattive, e possono usare le bombe) o in plotone (maggior distanza di fuoco, ma meno reattive e incapaci di lanciare granate).

Ogni tanto, dal cielo cadranno dei bonus che si tramuteranno in "regali" tecnologici per lo schieramento che ne prenderà possesso: si va dai carri armati, che trasportano velocemente i darwiniani ovunque nella mappa, alle torrette lanciafiamme, eccellenti per presidiare punti di vitale importanza.

Non mancano anche bonus particolarmente comodi come la possibilità di scagliare una pioggia di meteore su una delle fazioni avversarie.

Partita dopo partita, si inizieranno a scoprire i piccoli segreti per comprender le strategie del gioco, e ci vorrà ben poco per padroneggiare il sistema di controllo.

Finite le sfide offerte dal computer, non disperate: come suggerisce il nome, *Multiwinia* è votato al multiplayer, e avrete modo di dilettarvi online. Non mancano numerose opzioni per personalizzare le variabili partite (fondamentale la possibilità di scegliere se far cadere i bonus casualmente o in maniera equilibrata fra i vari eserciti) e soprattutto la durata: come l'eccellente *DEFCON*, infatti, *Darwinia* si presta molto alle veloci sfide in ufficio durante la pausa pranzo (e non solo).

L'unica assenza che si nota è l'editor: certo, ci sono parecchie mappe a disposizione, che combinate con le varie modalità di gioco lo rendono longevo, ma avremmo apprezzato la possibilità di creare e condividere nuove arene.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Supreme Commander, Nat 07, **8½**
Se volete un RTS classico, complesso ed esaltante, *Supreme Commander* è la scelta giusta.

DEFCON, Dic 06, **8½**
La guerra termonucleare globale può essere divertente, se simulata al PC. Nel caso di *DEFCON*, è strepitosa.

info ■ Casa **Introversion** ■ Sviluppatore **Introversion** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N/A** ■ Prezzo **$ 19,99 (€ 13 circa)** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.multiwinia.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB PS 2.0, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Motore grafico snello ma efficace
- Poche semplici regole...
- ... in grado di offrire ore di divertimento

- Mancanza di un editor
- Adatto solo a palati fini
- Tende a distrarre dal lavoro

Un gioco tanto essenziale quanto divertente: se avete apprezzato *Darwinia* non potete lasciarvelo sfuggire. Se non l'avete provato, è ora di correre ai ripari e provare questa nuova splendida diverte versione multiplayer!

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	MULTIPLAYER
7	8	8	8	9	8

Prima di scendere in campo, bisognerà equipaggiare le truppe e rifornirle di cibo e oro.

Le nostre truppe potranno avvalersi di un gran numero di inganni, trucchi e strategie per avere la meglio sul nemico.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

ROMANCE OF THE THREE KINDGOMS XI

"Chi sa vincere non ha bisogno di dar battaglia." – Lao Tze

IN INGLESE

***Romance of the Three Kingdoms XI* arriva nel nostro paese completamente in lingua inglese. Le dosi di testo non sono eccessive, ma i non anglofoni potrebbero dover rinunciare alle informazioni fornite negli utili tutorial.**

FRECCE, LANCE...

... Spade, mortaretti e castagnole: così il grande Totò elencava gli armamenti del popolo egiziano, in uno dei suoi film. L'arsenale cinese è, curiosamente, piuttosto simile: si va dalle più umili spade alle lance utili contro nemici montati, alle picche (piuttosto diverse dalla controparte europea) in funzione anti-fanteria, passando per balestre ed equipaggiamenti da cavalleria. Sussiste, peraltro, anche la possibilità di utilizzare armi da assedio o di piazzare sul terreno trappole esplosive.

ECCOCI, nuovamente, nel Celeste Impero. Corre l'anno 2880 del calendario cinese (Anno Domini 184) e i fuochi della ribellione ardono fieri: i Turbanti Gialli, guidati da Zhang Jiao, minacciano di sovvertire la già debole dinastia Han.

Mentre l'esercito di terracotta veglia sulla tomba del primo imperatore, Qin Shi Huang, altre armate percorrono le province desolate agli ordini di signori della guerra senza scrupoli, desiderosi di sfruttare l'instabilità politica per accrescere il proprio potere personale. Dimostreremo la forza e la saggezza necessarie a unificare queste terre contese?

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Romance of the Three Kingdoms XI è, lo diciamo subito, un titolo imponente – a partire dal numerale: undicesimo capitolo di una saga ventennale, diffusa su tutte le piattaforme e imprescindibile da un punto di vista storico, ma che, nel nostro Paese, sembra relegata più che altro all'ambito console. L'attuale incarnazione, l'undicesima appunto, apparve in Giappone nel corso del 2006, fu adattata per il mercato PlayStation 2 americano nel 2007 e ora, finalmente, approda sui monitor dei nostri PC.

Le donne avvenenti, è noto, si lasciano attendere, e la bellezza dagli occhi a mandorla di casa Koei non ha fatto eccezione. Se in due anni si possono spegnere le fiamme videoludiche più vive, questa volta la nostra fedeltà è stata premiata: *Romance XI* si rivela uno strategico a turni dal sapore peculiare, ma senza dubbio gradevole per chiunque non si lasci scoraggiare dall'innegabile complessità d'insieme.

Il periodo dei Tre Regni viene narrato attraverso otto campagne libere, cronologicamente disseminate tra il 184 e il 251 dopo Cristo, affrontabili impersonando uno qualsiasi dei feudatari in lotta, cui si accostano otto scenari predefiniti, contraddistinti da una struttura

"Uno strategico dal sapore peculiare, ma gradevole"

più rigida. A ogni partita fa da sfondo una medesima mappa della Cina, punteggiata da decine di città storicamente ripartite fra le diverse fazioni, tutte destinate alla conquista per mano delle nostre invincibili armate.

Tali insediamenti urbani sono il fulcro dei meccanismi strategici di *Romance XI*. Ciascuno di essi è rigidamente inquadrato da una lunga serie di statistiche, che contemplano la produzione di oro e cibo, l'ordine pubblico, le truppe presenti, gli equipaggiamenti bellici e numerosi altri dettagli. Il miglioramento civico passa attraverso l'edificazione di strutture, da ripartire entro spazi limitati soppesandone attentamente i benefici.

I rapporti con gli altri governanti si giocano sul filo della diplomazia, tra doni, alleanze, richieste di rinforzi e intimazioni di resa. Permane, però, l'allettante opzione di scendere sul sentiero di guerra e conquistare con la spada quello che la parola non è riuscita a ottenere. Mentre le caserme provvedono al reclutamento delle truppe, officine e laboratori d'assedio producono le armi adatte alla bisogna, e nelle stalle vengono allevati i robusti destrieri della cavalleria.

Per dirla con Socrate, però, "una folla disordinata non è un esercito, così come un mucchio di pietre non è una casa": i coscritti necessitano di addestramento e, soprattutto, di comandanti capaci. A guidare le truppe provvedono gli ufficiali, ognuno dotato di differenti caratteristiche e la cui importanza non si limita alle faccende belliche. Le abilità dei nostri sottoposti, infatti, incidono su pressoché

CINESI DUELLANTI

Le vicende belliche o l'incontro con un eroe errante potrebbero costringere i nostri ufficiali a imbracciare di persona le armi e misurarsi con l'avversario in un onorevole duello. La prospettiva di gioco cambierà, mostrandoci i due contendenti a cavallo, fianco a fianco. Dovremo, dunque, decidere la tattica da adottare: potremo mantenere una postura offensiva, lanciarci furiosamente all'attacco, conservare serrate le difese oppure concentrarci sull'energia spirituale. L'accumulo di quest'ultima ci permetterà di sferrare devastanti attacchi, concettualmente simili alle mosse speciali tipiche dei picchiaduro. Ci sarà consentito, peraltro, avvalerci del supporto di due compagni o sfruttare le peculiarità di alcuni oggetti speciali.

Torri e trappole assottiglieranno i ranghi avversari, ma difficilmente riusciranno a fermare un attacco determinato.

SOFISTI NEL CELESTE IMPERO

Il popolo cinese riserva da sempre un'attenzione non comune alla cultura, alla riflessione e all'educazione. Non sorprende, quindi, che un eroe dei Tre Regni debba eccellere, oltre che come guerriero, anche come oratore. I dibattiti che ci si troverà ad affrontare in alcuni frangenti sono gestiti, tecnicamente, come un gioco di carte – le meccaniche ricordano vagamente "Uno". Verrà determinato, di volta in volta, un tema generale (tra logica, fatti e tempo) e i contendenti saranno chiamati a giocare un "argomento" correlato, e di valore superiore a quello dell'avversario. Bisognerà anche prestare attenzione a non far infuriare l'avversario, per evitare che acquisti alcune abilità speciali.

Le possibilità di sviluppo di ciascuna città sono limitate. Occorrerà pianificare dal principio i progetti di crescita.

Lo stile grafico è dettagliato ed elegante, soprattutto per quanto riguarda i ritratti.

La mappa di gioco è vasta, e impone un ritmo decisamente lento alle campagne.

UFFICIALI E GENTILUOMINI

La struttura di *Romance XI* si focalizza sull'utilizzo intelligente dei vari ufficiali e delle abilità che li contraddistinguono. Ciascuno di loro viene valutato secondo una serie di parametri, dall'abilità di comando all'intelligenza, ed eccelle in particolari compiti a scapito di altri. Diviene cruciale, dunque, economizzare le proprie risorse umane, così da non sprecare i subordinati migliori in compiti scarsamente prioritari.

AGGRESSIVO COME IL FUOCO

Uno dei modi più efficaci per accrescere il valore marziale delle nostre truppe è ricercare le appropriate tecniche. Ne esistono otto tipologie, ciascuna suddivisa in quattro livelli di complessità, dall'addestramento per i picchieri alle teorie di comando. Sviluppare nuove conoscenze costa, però, non solo oro, ma anche "punti tecnica", da accumulare in battaglia oppure, in misura minore, con lo sviluppo delle proprie città.

ogni aspetto del governo, dallo sviluppo economico al mantenimento dell'ordine. Reclutarne di validi è di importanza capitale per lo sviluppo di piani a lungo termine.

Gli scontri avvengono sulla mappa strategica, suddivisa in caselle, e ricordano, in un certo modo, classici della strategia a turni quali *Tactics Ogre* e *Final Fantasy Tactics*. Ciascuna truppa – il giocatore è libero di decidere armamento e consistenza numerica delle proprie – muove e attacca all'interno di una rigida struttura a turni alternati, facendo ricorso alle diverse tattiche (in realtà, una sorta di poteri speciali) per avere la meglio sull'avversario. Un sistema, questo, che ci è parso divertente e ben bilanciato, nonché piuttosto accessibile – qualità apprezzabile, vista la natura impervia del titolo.

Ciò che sorprende e, in una certa misura, lascia spiazzati è il respiro epico di *Romance XI*. La quantità e vastità degli scenari garantiscono innumerevoli ore di gioco, i turni si susseguono come in una marcia ponderosa, gli avvenimenti si sviluppano con ragionata lentezza. L'opera Koei immerge il giocatore in una vigile placidità tutta orientale, lo invita a meditare le proprie strategie nella quiete di un giardino Zen, gli lascia il tempo necessario per soffermarsi sui dettagli biografici dei personaggi e sul dipanarsi delle vicende cinesi.

Lo stile grafico, rigorosamente in stile simil-CelShading, sembra confermare tali impressioni, con i suoi contorni morbidi e leggermente sfumati. Niente di trascendentale, intendiamoci: truppe ed edifici paiono quantomeno "naïf", e i modelli non esaltano per pulizia e definizione, ma lo stile complessivo riesce a risultare piacevole e i disegni sono pregevoli. Davvero ispirata, peraltro, la colonna sonora, che si avvale di musiche potenti e ben orchestrate.

Romance XI arriva sul mercato PC, quasi simbolicamente, in un momento in cui semplicità e rapidità di fruizione sembrano essere diventati il Sacro Graal dello sviluppo. E riesce a conservare e rendere attraente una purezza tradizionale, quasi reazionaria. Potremmo menzionare altre imperfezioni nell'opera Koei – la tendenza a perdersi nel mare della microgestione, o l'assenza di scenari su scala più limitata – ma non invaliderebbero quella che è la nostra speranza: vorremmo poter giocare più spesso titoli così.

Claudio Chianese

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
La storica saga di Meier nella sua ultima incarnazione: un'esperienza imprescindibile per gli strateghi da tastiera.

Armageddon Empires, Mar 08, 7½
Titolo meno blasonato di *Romance XI*, ma non inferiore quanto a profondità e complessità delle meccaniche. Strategia pura per giocatori dal cuore impavido.

info ■ Casa **Koei** ■ Sviluppatore **Koei** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.koei.com/rtkxi**

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,7 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Stesso PC, fino a 8 giocatori**

- Un tributo alla riflessione attenta
- Sistema di combattimento ben congegnato
- Longevità pressoché sconfinata

- Microgestione ai massimi storici
- Diluvio di statistiche e menu
- Curva di apprendimento impervia

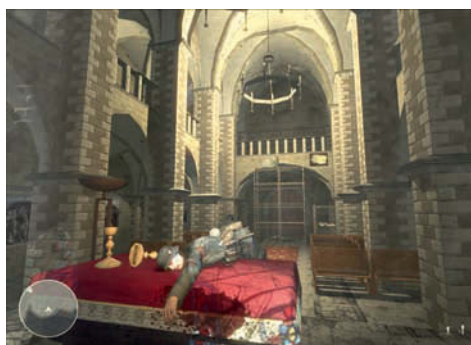
Un'opera come *Romance XI* non può piacere a tutti. Per comprenderla al meglio, bisogna imparare a "sedersi insieme alla montagna", come scriveva Li Po. Solo così la noia lascerà il posto ai fugaci riflessi di una cultura plurimillenaria.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SCENARI E CAMPAGNE	PROFONDITÀ
7	8	6	9	8	9

GENERE: FPS

OPERAZIONE THUNDERSTORM

In missione solitaria contro i capi nazisti.

Joseph Goebbels sarà il nostro primo bersaglio.

L'edizione italiana elimina dal titolo, dal manuale e dalla confezione ogni riferimento alla saga di *Mortyr*, giunta, con questo nuovo episodio, al quarto capitolo.

L'inconsistente trama pare voler dimostrare quanto sarebbe stato facile assassinare tre figure chiave del Terzo Reich: nei panni di un paracadutista dello SAS, mandato in missione da solo e senza un piano, elimineremo Joseph Goebbels, Heinrich Himmler e Herman Göring in circa quattro ore (9 livelli), scegliendo sempre (obbligatoriamente) il percorso meno adatto a un'operazione segreta: l'ingresso principale. Ricorrendo a tattiche assai poco discrete, ci faremo strada attraverso la cittadina francese di Vervins, un castello della Baviera e una base nazista in Polonia: scenari spogli, corridoi a senso unico di porte sbarrate e accessi blindati da serrature.

Il gioco è tradotto e doppiato nella nostra lingua, ma i nemici parlano tedesco (sottotitolati in italiano).

Gli sviluppatori hanno adottato il Jupiter Ex, stesso motore grafico di *F.E.A.R.*, usato con minore perizia: modelli poligonali semplici, animazioni rigide e innaturali, e fisica incoerente (alcuni oggetti cadono, rotolano e si rompono, altri no) caratterizzano questo scialbo prodotto, che può vantare poche texture apprezzabili (ma riciclate fino alla nausea) e un doppiaggio italiano superiore alla media.

Tito Parrello

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.mortyroperacjasztormgame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM (Win Vista), Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	4
ARMI	5
DESIGN DELLE MAPPE	6

5

GENERE: FPS

CODE OF HONOR 2: L'ISOLA DEI COMPLOTTI

La Legione Straniera sventa una minaccia atomica.

Il carcere abbandonato di Île Royale è uno dei tre scenari, insieme alle caverne e al complesso industriale.

DOPO aver sedato una guerra civile in Costa d'Avorio, Claude Boulet, già protagonista di *Code of Honor: The French Foreign Legion*, viene inviato nella Guyana Francese, dove è scattato lo stato di massima allerta per le minacce del Fronte Rivoluzionario Globale, deciso a far saltare un reattore nucleare.

Gli sviluppatori, alle prese col *Jupiter Ex* (motore grafico di cui non sfruttano tutte le potenzialità), cercano invano di coinvolgere il giocatore per 9 brevi livelli (ciascuno richiede 25 minuti circa per essere completato), calandolo in una cornice esotica e schierando numerosi avversari. I limiti di una programmazione poco ispirata sono evidenti in ogni aspetto di *Code of Honor 2*: dalla scarsa varietà di scenari e modelli poligonali, alla limitata interazione con l'ambiente; da un'Intelligenza Artificiale poco competitiva, al comportamento poco realistico delle armi. Il corpo militare d'élite al servizio della Francia, nella sua incarnazione moderna, non esercita lo stesso fascino della Legione tra XIX e XX secolo, epoca di mercenari scolpita nell'immaginario collettivo da libri e film. Malgrado divise e arsenale corrispondano a quelli in dotazione alle forze francesi dispiegate all'estero, il conflitto rappresentato potrebbe appartenere a qualunque altro contesto.

La sceneggiatura banale non rende giustizia a un discreto doppiaggio italiano.

Tito Parrello

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.codeofhonor2game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM (Win Vista), Scheda 3D 128 MB, 3 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

GRAFICA	5
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	4
ARMI	4
DESIGN DELLE MAPPE	4

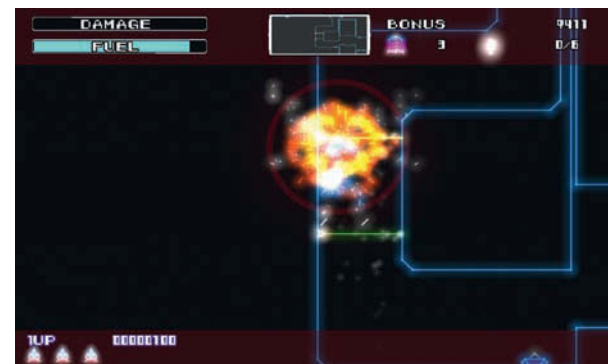
GENERE: GIOCO ARCADE

GRAVITRON 2

Tanto tempo fa, c'era una volta *Thrust*...

Sembra *Geometry Wars*, quanto a grafica, ma la giocabilità è ben differente.

UN tempo, una manciata di Kilobyte bastava per centinaia di livelli, gli effetti sonori e quant'altro, e ci pensava la fantasia del videogiocatore a fare tutto il resto.

Eppure, alcune delle idee alla base dei titoli nati in quell'età lontana erano geniali. E lo rimangono tuttora, come dimostra *Gravitron 2*, che mantiene lo stesso schema di gioco inaugurato con *Thrust*. Al comando di una navetta spaziale, dovete avvicinarvi al terreno di vari pianeti evitando gli attacchi delle torrette di difesa e facendovi strada sino a raggiungere una bomba atomica, per poi attivarla e fuggire in fretta. Sembra facile, ma a mettervi i bastoni fra le ruote ci penseranno la forza di gravità e l'inerzia, che renderanno difficoltoso il controllo dell'astronave, nonché le limitate scorte di carburante, che vi impediranno di affrontare i pericoli con calma e renderanno

necessaria la sosta presso particolari stazioni di servizio. Infine, se siete amanti dei record, potrete tentare il salvataggio di alcuni scienziati, semplicemente atterrando vicino a loro. La grafica di *Gravitron 2*, nella sua semplicità, è molto piacevole, oltre a sposarsi allo schema di gioco essenziale, ma divertentissimo. Costa solo 5 dollari (poco più di 3,5 euro) e sarebbe un peccato lasciarlo sui server di Steam.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Dark Castle Software** ■ Sviluppatore **Dark Castle** ■ Distributore **Steam** ■ Prezzo **€ 3 (5 dollari)** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.halifax.it**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 128 MB RAM, scheda 3D**
- Sis. Consigliato **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	6
LIVELLI	8
STILE	8

8½

GENERE: PUZZLE

HELL'S KITCHEN THE GAME

Lo chef Ramsay svela i trucchi della ristorazione.

Quando rimprovera, lo chef Ramsay ricorre spesso a insulti, censurati dai sottotitoli in italiano.

LO scorbutico chef Gordon Ramsay, che ha condotto diverse stagioni di "Hell's Kitchen", format televisivo inglese esportato negli Stati Uniti, ha prestato voce e immagine alla trasposizione videoludica del reality culinario simile alla "Prova del Cuoco" in Italia.

Il famoso cuoco non spiega i suoi segreti, ma insegna a essere precisi e puntuali, sia ai fornelli, sia ai tavoli. Per dimostrare di avere appreso le sue lezioni, dobbiamo gestire da soli un ristorante, accogliendo i clienti all'ingresso, segnando le ordinazioni, scaldando le pietanze e servendole ai tavoli, cercando di non accumulare ritardi tra un'operazione e l'altra. Il calendario della modalità carriera è composto da cinque settimane: al termine di ogni giornata (mediamente, durano 5 – 10 minuti), Ramsay valuta la nostra abilità. L'ascesa professionale è determinata dall'agilità con cui riusciamo a miscelare ingredienti, dopo averli opportunamente sminuzzati. Purtroppo,

Le ricette giornaliere della modalità carriera possono essere stampate e inoltrate via mail.

la fase di preparazione del cibo non è affrontata in dettaglio, ma solo rappresentata da sfide contro il tempo, alla lunga, ripetitive. La grafica bidimensionale e la bassa risoluzione (800x600, non regolabile) sono funzionali, ma non consentono di ammirare al meglio la presentazione dei piatti.

Tito Parrello GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ludia** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.playhk.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 240 MB HD, CD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	3
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	2
QUALITÀ ROMPICAPO	6
ORIGINALITÀ	6

5

Rhiannon dovrà liberarsi dai banditi: non ci metterà molto.

Questo simpatico personaggio sarà (cattivi esclusi) l'unico che vedrete oltre ai due protagonisti.

SCENE DI INTERMEZZO

Tra le scene giocate in *Fillmore's Revenge*, potrete ammirare brevi sequenze che, quanto a qualità visiva, spaziano dal discreto al gradevole. L'impressione è che il gioco sia stato inizialmente pensato per essere di lunghezza normale e abbia finito per essere accorciato (troppo) in via di realizzazione.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

FENIMORE FILLMORE'S REVENGE

Dopo l'epilogo di *The Westerner*, che fine ha fatto il cowboy Fenimore Fillmore?

UN PASSO INDIETRO

Il simpatico sistema di gestione dei dialoghi a icone, usato nel capitolo precedente, è presente in *Fenimore Fillmore's Revenge* solo in un'occasione. Tutte le altre conversazioni sono gestite linearmente: si clicca su un personaggio e parte il dialogo, senza alcuna possibilità di scelta. Non che ci siano situazioni complicate da gestire, in effetti, ma il sistema era ben ideato e vederlo scomparire non ci ha fatto piacere.

IN ITALIANO

L'avventura è stata interamente tradotta in italiano, sottotitoli (attivabili a piacere) compresi. Il doppiaggio non è male, i veri problemi del gioco sono altri.

QUATTRO anni fa, con *The Westerner*, abbiamo conosciuto Fenimore Fillmore, un baldanzoso uomo del West alle prese con una vicenda che lo vedeva lottare contro i soprusi di un potente e conquistare l'amore della sua vita.

The Westerner è stata una delle avventure più godibili del 2004, grazie a un mix di caratteristiche quali i personaggi simpatici, una grafica da cartone animato, situazioni divertenti e una realizzazione molto valida. Il gioco era bello, lungo, complesso e strutturato in maniera intelligente, come ogni avventura dovrebbe essere. Già pochi mesi dopo la sua uscita si iniziava a parlare di un possibile seguito, promesso per il 2005, posticipato più volte e infine arrivato: *Fenimore Fillmore's Revenge*.

Il primo impatto non è male: abbandonato il look da cartoon del titolo precedente e abbracciato un disegno più maturo e spigoloso, il nuovo Fenimore (con la bella Rhiannon ancora al suo fianco) sembra in grande spolvero. I due si imbattono in una situazione complicata che li vede, fin dai primi attimi, separati per forza. Nei vari capitoli, potrete gestire sia la ragazza (inizialmente prigioniera di alcuni banditi), sia il protagonista, con lo scopo di riunire di nuovo la coppia sbrogliando, allo stesso tempo, la vicenda.

La ragazza si libera; Fenimore, insieme a un nuovo amico, organizza un'imboscata ai cattivi; Rhiannon finisce in una miniera rischiando la vita e, poco dopo, avviene la sparatoria finale. Un riassunto certamente troppo stringato,

"Si risolve in 3-4 ore di gioco"

penserete. Niente affatto: con pochi particolari aggiuntivi, che vi risparmiamo per non rovinare la trama, è *davvero* tutto qui. Il ritorno di Fenimore, dopo l'avventura del 2004 che durava una ventina di ore e offriva decine di situazioni, oltre a enigmi complessi e ben studiati, si risolve in 3-4 ore di gioco. Questo a patto che non rimaniate bloccati cercando uno dei pochi oggetti utilizzabili, alcuni dei quali sono un po' mimetizzati nei fondali.

L'intero *Fenimore Fillmore's Revenge* è

composto di circa 7-8 scene, ognuna con pochissimi rompicapi da superare, quasi tutti molto semplici. Il sistema dei dialoghi e gli enigmi multipli, quasi una firma del precedente episodio, sono presenti in una sola scena. Oggetti utilizzabili e rompicapi si contano sulle dita di due mani, con pochi punti di interesse quali un paio di sparatorie tutto sommato apprezzabili e qualche battuta qua e là.

Inventario, dialoghi, trama ai minimi termini e una durata imbarazzante: un'avventura che sembra quasi un demo e, invece, è un titolo a prezzo pieno. *Fenimore Fillmore's Revenge* è sconsigliato anche agli appassionati che lo attendevano da tre anni.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Westerner, Giu 04, **8**
Il capitolo precedente: una vera avventura, coinvolgente e appagante!

Sam & Max: Season 1 e 2, Lug 07 - Giu 08, **7½**
Undici brevi episodi in tutto, spassosi e a 6 euro l'uno.

info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Revistronic** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.revistronic.com

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Win XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

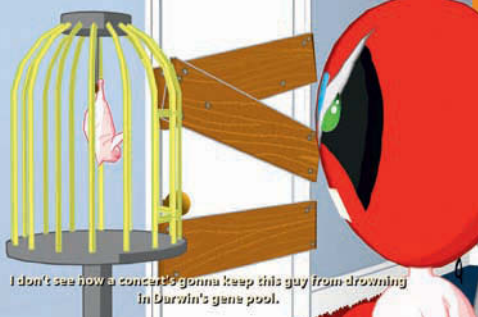
- Fenimore è tornato
- Stile grafico rinnovato
- Non siete costretti ad acquistarlo

- Brevità imbarazzante
- Trama inconsistente
- Pochi enigmi, pochi oggetti, poco di tutto

Un'avventura a prezzo pieno non può durare 4 ore scarse. In *Fenimore Fillmore's Revenge* situazioni e trama sono ai minimi termini: chi ha giocato *The Westerner* si tenga caro il ricordo; gli altri, magari, lo recuperino.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	6	3	4	5

La prima parte dell'avventura prevede la creazione di una foto che ritragga una situazione simile a quella qui disegnata. Facile no?

Tutto comincia da qui. Qualche problema di troppo nella visualizzazione dell'ultimo gioco e poi il fattaccio: la Fun Machine si fonde!

IN INGLESE

Anche il terzo episodio di *Strong Bad Cool Game* è offerto solo in lingua inglese. Non preoccupatevi, però: se siete dei fan delle avventure punta e clicca, è probabile che masticDiate alla perfezione la lingua di Shakespeare; secondariamente è sempre possibile imparare un bel po' di vocaboli con un videogioco.

GENERE: AVVENTURA

STRONG BAD COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE: BADDEST OF THE BANDS

Il rock'n roll salva, soprattutto se ti chiami Strong Bad.

COME E DOVE COMPRARLO

Ogni episodio di *Strong Bad Cool Game for Attractive People* è disponibile per il download dal sito di TellTale (**www.telltale.com**), al prezzo di 8,95 dollari (circa 6 euro). Se, poi, vi sentite particolarmente fiduciosi, allora siete liberi di comprare direttamente tutti e cinque gli episodi previsti. A oggi, potrete scaricare i primi tre, attendendo i capitoli in arrivo a fine novembre e fine dicembre. In questo caso, risparmierete qualche bel soldo, staccando una fattura elettronica di soli 34,95 dollari (pari a 25 euro e spiccioli).

PROVATE un'invadente e spiacevole sensazione di déjà vu? Tutto a posto, nessuna matrice che riconfigura la realtà; è semplicemente Telltale che racconta la sua terza avventura a base di Strong Bad.**

Come i suoi predecessori (recensiti sugli ultimi due numeri di GMC), anche *Baddest of the Bands* è disponibile unicamente attraverso il sito Internet di Telltale (**www.telltalegames.com**), al prezzo competitivo di 8, 95 dollari. Ovvero, qualcosa attorno ai 6 euro, cifra con cui vi portate a casa circa 100 MB di grafica essenziale, ma colorata e capace di tratteggiare con cura il mondo di Strong Bad e dei suoi amici.
Non solo grafica, fortunatamente: *Baddest of the Bands* offre, ancora una volta, una manciata (piuttosto avara) di ore a base di dialoghi sopra le righe, momenti in cui strizzare il cervello e altri in cui semplicemente girovagare un po' a vuoto alla ricerca del modo per portare Strong Bad a compiere il suo diabolico piano.

Per l'occasione, Bad ha deciso di assemblare una sorta di festival musicale, o meglio: una sfida tra band, evento tipico degli ambienti collegiali (ma non solo) degli Stati Uniti e, in questo caso, metodo ufficiale per raccattare il denaro sufficiente a riparare la sua "Fun Machine". Che poi

> "Un'avventura grafica divertente e con personalità"

sarebbe quella sorta di finto Atari con cui il nostro si trastulla avidamente.
Sì, perché si è rotto e ripararlo costa. E per pagare occorre passare attraverso svariati enigmi, a volte ben pensati e divertenti, in altri casi un po' pretestuosi. Soprattutto la prima parte del gioco si rivela fin troppo lenta e soporifera, con passaggi legati unicamente alla vecchia ricetta del "prova qualsiasi oggetto con qualsiasi

personaggio". In seguito, però, le cose prendono una piega più interessante e meno caotica.

Quel che rimane è un'avventura grafica divertente, dotata di personalità, ma anche sempre ben attenta a non abbattere alcun muro. Manca, per ovvi motivi, quel senso di epico che ha fatto grandi le vecchie avventure: oggi, i giochi a episodi puntano più su un divertimento mordi e fuggi, tipico dei telefilm cui il format si ispira. Niente per cui strapparsi i capelli, dunque, ma neppure da condannare senza appello: se avete già apprezzato i primi due episodi, anche *Baddest of the Bands* è un acquisto più che consigliato, pur se al di sotto di *Strong Badia the Free*. Ma si tratta pur sempre di differenze quasi millimetriche.

Mattia Ravanelli GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Seas. 2: Chariots of the Dog, Mag 08, 7½
Forse il miglior episodio della nuova vita di Sam & Max: divertente, assurdo e avvincente. Anche in questo caso, il prezzo è contenuto.

Bone: the Great Cow Race, Ott 08, 6½
Non è un capolavoro, ma se cercate personaggi tratteggiati alla grande, allora i cugini Bone fanno per voi. Anche questa volta è un lavoro "made in TellTale" e si trova sullo stesso sito che propone gli episodi di Strong Bad.

info ■ Casa **TellTale** ■ Sviluppatore **TellTale/Videlectrix** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sist Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Personaggi divertenti
- Rilassante e colorato da vedere
- Prezzo interessante

- Ritmo altalenante
- Dialoghi non sempre avvincenti
- Enigmi migliorabili

Non ha lo stesso ritmo del secondo episodio, ma riesce ancora a strappare qualche sorriso. Gli enigmi, però, continuano a non far innamorare i fan del genere, esercitando maggiore fascino sui supporter del cast di Strong Bad. Il prezzo aiuta e poi: non c'è due...

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	6	6	5	6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** EA ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Nov 07, 8½

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

COME lascia intuire il titolo, *Medal of Honor: Airborne* è un FPS centrato sulle azioni delle truppe aviotrasportate, nella fattispecie quelle della 82esima Divisione statunitense, durante la Seconda Guerra Mondiale.
Nell'uniforme da combattimento di un parà, all'inizio di ogni livello del gioco, vi troverete a planare sopra una zona in cui infuria la battaglia. Uno degli elementi più interessanti del lavoro dei ragazzi di EA è dunque rappresentato dalla notevole libertà lasciata al giocatore. È possibile controllare la discesa con il paracadute, scegliendo il punto della mappa su cui posare il piede; oltre a ciò, i numerosi obiettivi della missione sono affrontabili in qualsiasi ordine. In questo modo, ogni battaglia diventa unica e la voglia di rigiocarla per vedere cosa accade "arrivando" da un'altra parte aumenta: una peculiarità di *Airborne* è che se venite uccisi (ci sono solo salvataggi a punti!) nella parte iniziale di una delle sei azioni, potete scendere di nuovo dall'aereo, scegliendo un nuovo punto di atterraggio.
Collegandosi al sito **http://browse.files.filefront.com/Medal+of+Honor+Airborne+Official+Patches/;2087539;/browsefiles.html** potrete trovare l'ultima versione della patch (la 1.3) che serve a risolvere alcuni bug presenti nella versione base del gioco. Sempre presso lo stesso sito reperirete anche alcuni piccoli Mod che modificano le armi presenti e aumentano il realismo della battaglia.

■ Anche se esistono delle aree sicure su cui atterrare, sarà possibile planare in qualsiasi punto della mappa.

VERDETTO

Airborne è un titolo coi fiocchi, dotato di un ottimo comparto tecnico e che assicura una notevole libertà al giocatore.

■ **Casa:** LucasArts ■ **Sviluppatore:** LucasArts ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 14,90 ■ **Provato su:** Apr 99, 9

X-WING ALLIANCE

NON fate quelle facce allibite. È vero, *X-Wing Alliance* è un gioco risalente a quasi dieci anni fa. Eppure riesce a essere ancora attuale. Sarà perché l'universo di "Guerre Stellari" è sempre di moda, oppure per la sua struttura, centrata su incredibili duelli nello spazio.
Come nei suoi predecessori, anche in *X-Wing Alliance* vestirete i panni di un coraggioso pilota e sarete impegnati in una lunga serie di missioni, sfidando i mercanti rivali della famiglia Viraxo e finendo inevitabilmente per scontrarvi con la super potenza imperiale. Abbattere orde di caccia TIE è un passatempo spassoso, anche in considerazione del fatto che il sistema di controllo è ben fatto e incredibilmente profondo, con tanto di ordini diversi da impartire ai propri compagni di volo.
Per reperire l'ultima versione della patch, la 2.02, basterà collegarsi al sito **www.lucasarts.com/support/update/alliance.html**.
L'ottimo lavoro di riadattamento che caratterizza questa versione budget rende *Alliance* compatibile con i nuovi sistemi operativi. Certe schede grafiche, però (come per esempio quelle NVIDIA), possono a volte dare problemi con il gioco. In tal caso, vi segnaliamo il sito **www.xwingalliance.net** (in inglese), presso cui potrete trovare utili informazioni su come risolvere il contrattempo.

■ Se pilotare un trasporto coreliano è sempre stato il vostro sogno, *Alliance* lo realizza.

VERDETTO

Sebbene sia un gioco con qualche annetto sulle spalle, può ancora regalare molte soddisfazioni ai fan di "Guerre Stellari".

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

MICROSOFT – UBI SOFT

NEI NEGOZI

Titolo	Prezzo
Age of Empires	€ 12,99
Age of Mythology Gold Edition	€ 49
Crimson Skies	€ 12,99
Combat Flight Simulator	€ 12,99
Combat Flight Simulator 2	€ 12,99
Dungeon Siege	€ 12,99
Flight Simulator 98	€ 12,99
Flight Simulator 2002	€ 12,99
Freelancer	€ 12,99
Impossible Creatures	€ 12,99
Links Classic	€ 12,99
Links 2003	€ 12,99
Microsoft Pinball Arcade	€ 12,99
Midtown Madness	€ 12,99
Motocross Madness 2	€ 12,99
Pandora's Box	€ 12,99
Pinball Arcade	€ 12,99
Starlancer	€ 12,99
Train Simulator	€ 12,99
Zoo Tycoon	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

SERIAL PLAYER.
TISCALI
ADSL GAMING
10 MEGA

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Call of Duty World At War
BANNED.Neon
"Dal Pacifico a Berlino!"

LEGO Indiana Jones
GMC.Homer
"I cattivi preferisco prenderli a pugni!"

Red Alert 3
GMC.Pettinato
"Cerco Pape per combattere!"

Red Alert 3
GMC.Pape
"Missing in Action!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07
Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.

2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07
La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!

2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06
Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ **LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous**

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ **LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight**

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ **LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia**

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) PREY Ago 06 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

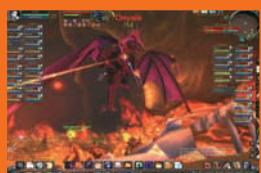
4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

■ **LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call**

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

■ **LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment**

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!

2) FALLOUT 3 Nov 08 VOTO 9
Casa: Bethesda Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Centinaia di quest interessanti e di ambienti affascinanti da esplorare. Da non perdere se amate il genere.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ **LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis**

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Prince of Darkness**
I migliori FPS offline
1. Far Cry
2. Call of Duty
3. Half-Life 2
4. Bioshock
5. F.E.A.R.

■ **Bosa**
I miei preferiti
1. Crysis
2. Call of Duty 4
3. World in Conflict
4. Stronghold Crusader
5. TrackMania Nations

■ **Grifo1988**
I migliori giochi di auto arcade
1. Race Driver GRID
2. Need for Speed: Underground 2
3. Test Drive Unlimited
4. Colin McRae DiRT
5. NfS: Carbon

■ **AdamWarlock**
Giochi che danno dipendenza
1. Football Manager 2008
2. Team Fortress 2
3. Supreme Commander
4. Ragnarok
5. Empire: Total War

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

WCG 2008

IL DREAM TEAM AZZURRO!

Alle finali nazionali dei World Cyber Games, è stata selezionata ufficialmente la Nazionale Italiana di Videogiochi!

WCG: QUALCHE NUMERO

10
Le specialità di gara su cui i nostri cyber atleti si confronteranno a Colonia

11°
La posizione dell'Italia nel ranking mondiale

14
I membri della nazionale italiana (l'anno scorso erano 19)

17
Le tappe italiane dei World Cyber Games di quest'anno (e gli anni del rappresentante più giovane della nostra Nazionale)

53
L'età del partecipante più anziano alla finale nazionale dei WCG

77
Le nazioni partecipanti ai WCG

100
I partecipanti iscritti alla finale nazionale

700
I finalisti alle finali mondiali di Colonia

500.000
I dollari del montepremi finale

1 milione e 500.000
I giocatori che hanno partecipato alle selezioni nazionali nei vari paesi.

ALLA guerra come alla guerra, affermava Napoleone. Un detto calzante per i 14 membri della Nazionale che "andranno alla guerra" (anche se simulata) a Colonia (Germania), dal 5 al 10 novembre prossimi, per difendere i colori nazionali alle finali mondiali dei World Cyber Games e cercare di risollevare un po' la posizione dell'Italia in un ranking mondiale che, al momento, ci vede occupare una modesta undicesima posizione.

E anche quest'anno è fatta: le selezioni nazionali che hanno portato alla formazione della rappresentativa italiana di videogiochi ai WCG 2008 si sono concluse, lo scorso 5 ottobre, nel padiglione 10 della Nuova Fiera di Roma nell'ambito di "Romics – Festival del Fumetto e dell'Animazione".
In una ricca kermesse, popolata oltre che da giocatori, team manager, arbitri e accompagnatori, anche da spettatori curiosi, alcuni dei quali in costume (Romics è stato anche una tappa del World Cosplay Summit), la finale nazionale ha offerto sfide spettacolari tra alcuni dei giocatori più forti d'Italia, confermando il talento e il valore dei membri della vecchia guardia e segnando, anche, l'abdicazione di qualche giocatore di grido che ha dovuto lasciare il posto a nuove promesse nel panorama videoludico italiano.
La finale italiana ha rappresentato il culmine di una sfida, durata mesi, articolatasi attraverso ben 17 tappe regionali in otto città italiane. L'obiettivo: selezionare una squadra formata dai migliori giocatori italiani per ognuna delle 10 discipline di gara cui l'Italia è stata ammessa ai prossimi WCG di Colonia. Le finali mondiali di "giochi cyber olimpici", infatti, si svolgono quest'anno nella città tedesca dal 5 al 10 novembre (**www.wcg.com**), e GMC dedicherà comunque un ampio resoconto delle World Finals (cui siamo stati invitati a partecipare come media accreditati) sul prossimo numero dell'Arena.

In basso a sinistra, in prima fila, la "bandiera" degli azzurri: Valerio "Duccio" Affuso (19 anni, Matera), veterano della nazionale e l'unico a essere riuscito a regalare all'Italia una medaglia (d'argento) agli ultimi WCG.

Al termine delle selezioni regionali, erano quasi cento i finalisti ammessi alle finali romane, anche se – ed è questo uno degli aspetti più negativi della manifestazione – molti non si sono presentati: è stato il caso, per esempio, di *Halo 3*, vinto a tavolino dagli Inferno per assenza di contendenti.
È un peccato, perché, tra gli "sfidanti", si annoveravano team del calibro dei Quadrifoglio o dei Gladiatores, nuova formazione emergente messasi in evidenza alle ultime finali EPS.
Le finali romane hanno segnato la riconferma di alcuni giocatori storici del panorama eSportivo nazionale. Notiamo

La seconda tappa del Videogames Party

Si è svolta lo scorso ottobre a Modena, nell'ambito di PLAY08: Il Festival del Gioco di Modena, la seconda tappa del Videogames Party, evento ludico non competitivo di cui abbiamo già avuto occasione di parlare, in passato, su queste stesse pagine (per la prima tappa, a Milano). Sono stati più di 600 gli iscritti (gratuitamente!) ai vari tornei di *FIFA 09*, *PES 08*, *Guitar Hero 3*, *Brothers in Arms Hell's Highway* e *Unreal Tournament 3*, a contendersi i ricchi messi in palio dagli sponsor Logitech, Lovemytime, Seagate, CoolerMaster, MSI e Nintendo. "Videogames Party", ci ha ricordato Nicola Pisano, PR manager di Generazione Web, la società organizzatrice dell'evento, "piuttosto che porre l'accento sulla competizione pura, intende presentare uno spaccato realistico del mondo dei videogiochi nel suo complesso, offrendo stimoli e novità per ogni categoria di giocatore, non solo i professionisti". All'interno della manifestazione, oltre a partecipare ai vari tornei gratuiti, i giocatori hanno avuto modo di provare direttamente alcuni titoli recentissimi, come *Spore*, *Mercenaries 2* e *Star Wars: Il Potere della Forza*. Date un'occhiata al sito, per un'anteprima delle prossime tappe.

Sito di riferimento:
www.videogamesparty.it

con soddisfazione la riconferma di Valerio "Duccio" Affuso a *Carom 3D*, iperealistico simulatore di biliardo. Ricordando che Duccio è stato l'unico azzurro a essere riuscito a portare a casa una medaglia (d'argento) alle ultime finali di Seattle, la sua partecipazione fa ben sperare in un successo iridato per tale specialità. Ad accompagnarlo a Colonia ci sarà anche Alessio "Alexgc" Nuzzo, classificatosi secondo a Roma. Oltre ad Affuso, tornano alle finali mondiali anche il nostro campione di *StarCraft: Brood War*, Claudio "Cloud" Giannacco e il catanese (ma di origine statunitense) Andrew "Geno" Cotter, come finalista per *Warcraft III: The Frozen Throne*. Si riconferma anche Paolo Crispino, pur se in una "veste" del tutto inconsueta (l'anno scorso era specialista dell'RTS *Command & Conquer III*): il giovane e grintoso team leader degli Inferno rappresenterà l'Italia alle finali di *Asphalt 4* su telefonino, disciplina esordiente ai WCG!

Ma le National Finals hanno visto anche delle grandi esclusioni, come quella, del tutto inaspettata, di Alex "Alexbrandon" Brandi a *FIFA 08*. Brandi, già nostro portabandiera al passaggio della torcia cyber olimpica a Roma lo scorso giugno, nonché campione di lunga data del gioco di calcio di Electronic Arts, si è dovuto inchinare alla determinazione e alla bravura di Mattia "Lonewolf92" Guarracino, che, arrivando dal loser bracket (partendo perciò in svantaggio di un punto) è riuscito a imporre ad Alexbrandon un ineccepibile 2-0 e 2-1.

Ed eccovi infine, divisi per specialità, l'elenco completo degli azzurri che andranno a Colonia: *StarCraft – Brood War*: Carlo "Cloud" Giannacco; *WarCraft III – The Frozen Throne*: Andrew "Geno" Cotter; *Age of Empires III: The Asian Dynasties*: Giuseppe "Francio" Franciolapilla; *FIFA 08*: Mattia "Lonewolf92" Guarracino; *Carom 3D* Valerio "DuCcio" Affuso e Alessio "Alexgc" Nuzzo; *Need for Speed: Pro Street*: Luca "TCRluca" Ragus; *Guitar Hero*: Lorenzo "Lo7" Castell; *Halo 3* il Team Inferno Esports, *Asphalt 4*: Paolo "Beta" Crispino.

A tutti va il più caloroso "in bocca al lupo" da parte di tutta la redazione di GMC. In ogni caso, noi saremo con loro a Colonia!

Paolo Cupola

Sito di riferimento:
www.wcg-italy.com

Progaming Italia e Intel hanno finalmente ufficializzato il calendario ufficiale degli Intel Friday Night Game powered by ASUS, che costituiranno le tappe "offline" delle prossime EPS. Eccovi gli appuntamenti rimanenti dopo quelli di Lucca dello scorso 31 ottobre:

- **21-23 novembre Milano**: Ludic@arena, Datchforum (Assago)
- **6-8 dicembre Napoli**: Gamecon 2008
- **16-18 gennaio Milano (finali nazionali)**: Luogo da definire

rLeague F1 Shadow 2008

A CAMPIONE D'ITALIA, IL CAMPIONATO OMBRA DI FORMULA 1

Anche il Campionato Ombra di Formula 1 ha visto svolgersi in notturna il GP di Singapore.

È una delle grandi novità del Campionato di Formula 1 "reale": la gara notturna. Un'idea venuta, pare, a Bernie Ecclestone dopo aver visto il MotoGP in Qatar, il che lo ha convinto sull'opportunità di organizzare, anche per il massimo campionato automobilistico mondiale, una gara sotto la luce artificiale di migliaia di chilowatt, prodotti da un numero imponente di riflettori sparsi per tutto il tracciato di Singapore. Per i piloti, peraltro, la novità è stata doppia, visto che il circuito stesso di Singapore rappresenta un esordio assoluto nel circus della Formula 1. Anche il Campionato "ombra" di Formula 1 virtuale, rLeague F1 Shadow 2008, naturalmente, si è dovuto adeguare e ha ambientato la quindicesima gara del mondiale in notturna. I cambiamenti, però, non sono sembrati così determinanti, visti i piazzamenti finali della gara e la classifica parziale a tre prove dal termine. L'ennesimo trionfo di Elio Poggi prelude ormai alla vittoria definitiva sul campionato: il belga precede di quasi 100 punti il suo diretto inseguitore e, anche se la matematica non ha ancora decretato il verdetto definitivo, è estremamente improbabile che il titolo possa sfuggirgli dalle mani. L'attenzione agonistica si sposta, dunque, sul secondo posto, con quattro piloti (Mechetti, Tihekari, Merlino e Chiarini) a contendersi il piazzamento in un fazzoletto di soli 23 punti. Saranno il Gran Premio del Giappone, quello della Cina e quello del Brasile a definire l'ardua sentenza. Siate pazienti: tra un paio di numeri pubblicheremo la classifica finale.

Sito di riferimento
www.rleague.eu

Mod per Neverwinter Nights 2

LEGGENDE E BATTAGLIE DEI REAMI DIMENTICATI

Affilate le vostre lame e affrontate le dieci nuove imprese che GMC vi propone.

Come Orfeo insegna, l'incanto della musica può sconfiggere qualsiasi avversario.

NEL DVD

IL valore di *Neverwinter Nights 2*, allegato questo mese alla versione DVD di GMC, non è tutto racchiuso nella pur ottima campagna principale.

Grazie all'encomiabile lavoro della comunità di appassionati, è ora possibile dilettarsi con una gran quantità di nuove avventure, alcune pregevoli per ricchezza di contenuti e profondità concettuale. Abbiamo raccolto, per i nostri lettori, dieci Mod che riteniamo imperdibili. Li troverete nel DVD allegato alla versione omonima di GMC. Nel caso vogliate scaricarli dalla Rete, invece, puntate il browser sull'ottimo sito **Neverwinter Vault**, all'indirizzo **http://nwvault.ign.com**. Si tratta, in larga parte, di opere che non richiedono il supporto dell'espansione *Mask of the Betrayer*: solo nel caso di *Asphyxia* abbiamo ritenuto opportuno fare un'eccezione. Di seguito, quindi, troverete brevi note su tutti i Mod, mentre sul DVD potrete consultare una guida all'installazione per ognuno di essi.

Occhio ai dettagli

Nello stilare questa rassegna, abbiamo ritenuto opportuno riportare alcuni dettagli utili a identificare meglio ciascun Mod:

Autore: La saga di *Neverwinter Nights* attira da sempre argute menti creative. Autori come Markus Schlegel e Adam Miller sono veri e propri maestri, equiparabili ai migliori Dungeon Master da tavolo.

Livelli: Ciascuna avventura è tarata intorno a un dato livello di potere del personaggio giocante. È consigliabile attenersi a tale indicazione, al fine di non perdersi in un'esperienza eccessivamente facile o fin troppo frustrante.

Durata: Una stima della durata temporale di ciascun modulo. Si tratta di un dato suscettibile di variazione, in base alle azioni del giocatore, ma vi permetterà comunque di determinare per quante ore dovrete tenere il telefono staccato.

Dimensioni: il "peso" del modulo, espresso in MB. Tenetene conto, nel caso vogliate scaricarlo dalla Rete.

THE SUBTLETY OF THAY

- **Autore:** dirtywick
- **Livelli:** 3-5
- **Durata:** 8 ore
- **Dimensioni:** 56 MB

I Maghi Rossi di Thay regnano su una landa mistica e pericolosa, percorsa da antiche energie arcane. Nelle loro trame si troverà coinvolto l'ignaro eroe di questa avventura, incaricato di recuperare un prezioso artefatto rubato. Tra crisi politiche che minacciano la stabilità dei Reami e spietati avversari, *The Subtlety of Thay* spicca per qualità e fascino dell'ambientazione.

POOL OF RADIANCE REMASTERED

- **Autore:** Markus "Wayne" Schlegel
- **Livelli:** 1-3
- **Durata:** 18 ore
- **Dimensioni:** 178 MB

L'ottimo Markus Schlegel, coadiuvato da un team di modder d'eccezione, ci propone una rivisitazione in chiave aggiornata di *Pool of Radiance*, storico titolo targato SSI. Ambientata nell'antica città di Phlan, quest'avventura dal respiro epico si incentra sullo scontro fra un manipolo di eroi e le forze del male che infestano le rovine della metropoli.

KEEP ON THE BORDERLANDS

- **Autore:** ENoa4 e Carlo
- **Livelli:** 1-3
- **Durata:** 6 ore
- **Dimensioni:** 47 MB

Ispirato a una celebre avventura per "Dungeons & Dragons" in versione cartacea, *Keep on the Borderlands* si anima di uno spirito "fracassone", proponendo esplorazioni e combattimenti senza troppi fronzoli. Giunti nei pressi di una fortezza di confine, i personaggi saranno chiamati a perlustrare le caverne vicine, infestate da bellicose tribù umanoidi. La versione da noi presentata è la DMFI, specificamente pensata per il gioco multiplayer.

TRAGEDY IN TRAGIDOR

- **Autore:** Phoenixus
- **Livelli:** 5-7

Nessun mondo fantasy che si rispetti può fare a meno di un drago colossale e dal pessimo carattere.

Le terre di confine sono, tradizionalmente, il banco di prova per le capacità combattive dei giovani avventurieri.

Le inusuali ambientazioni di Asylum oscillano tra l'onirico e lo psichedelico.

- **Durata:** 7 ore
- **Dimensioni:** 105 MB

Viaggiando insieme a una carovana di mercanti, il giocatore si trova ad affrontare una terribile tempesta di sabbia, che lo costringe a riparare nel piccolo villaggio di Tragidor. Dietro una facciata di apparente tranquillità, il luogo inizia a popolarsi, come nei più canonici film dell'orrore, di oscuri segreti e presenze demoniache.

L'ISOLA MISTERIOSA

- **Autore:** nexx
- **Livelli:** 1
- **Durata:** 3 ore
- **Dimensioni:** 67 MB

Sebbene la scena dei Mod per *Neverwinter Nights 2* non offra un gran numero di opere in lingua italiana, non manca qualche avventura interessante per gli eroi del Bel Paese. Le atmosfere de *L'Isola Misteriosa* sono quelle dei romanzi di bucanieri: una ciurma di canaglie sbarca su un atollo solitario, trovandosi ad affrontare mille inattese peripezie in un crescendo d'azione.

STORMCHASER

- **Autore:** FalloutBoy
- **Livelli:** 1
- **Durata:** 5 ore
- **Dimensioni:** 47 MB

Un re morente, un regno prossimo al crollo e un orfano destinato a gesta eroiche: questi gli ingredienti di *Stormchaser*, avventura decisamente ispirata e curata in ogni dettaglio. Dedicato a personaggi di primo livello, il modulo si regge su una rigida struttura narrativa, cui non manca, comunque, una certa originalità.

A HUNT TROUGH THE DARK REMASTERED

- **Autore:** Markus "Wayne" Schlegel
- **Livelli:** 5-6
- **Durata:** 10 ore
- **Dimensioni:** 166 MB

La storia narrataci da Markus Schlegel si ambienta nell'Underdark, inquietante mondo sotterraneo popolato dalle più terribili creature dei Reami Dimenticati. Lungi dall'interpretare il classico cavaliere in armatura scintillante, in *A Hunt Trough the Dark* saremo tenuti a vestire i logori panni di un mercenario Drow, un elfo oscuro votato alla crudeltà: un punto di vista decisamente inusuale, che rende giustizia all'ambientazione.

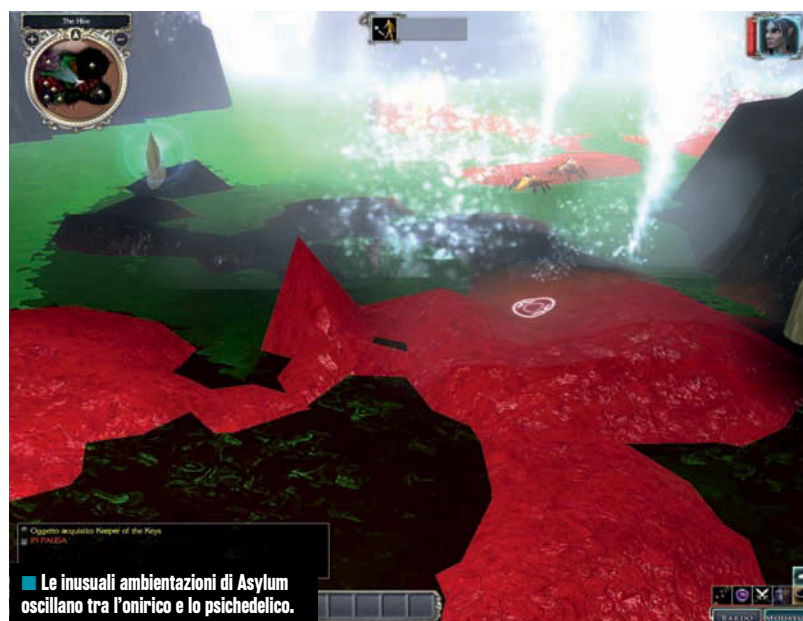
ASYLUM: A CORPSE, A VOTE

- **Autore:** Christian Mayr
- **Livelli:** qualsiasi
- **Durata:** 3 ore
- **Dimensioni:** 64 MB

Secondo capitolo di una trilogia ancora in corso d'opera, *Asylum* si discosta nettamente dalla norma delle avventure per *Neverwinter Nights 2*, proponendosi come un peculiare esperimento creativo, un tributo alle atmosfere surreali. Straordinarie le musiche.

LUTE HERO

- **Autore:** Adam Miller
- **Livelli:** qualsiasi
- **Durata:** 1 ora
- **Dimensioni:** 52 MB

Lute Hero è, senza mezzi termini, un trionfo di creatività. Nessuno avrebbe creduto che le meccaniche del gioco musicale *Guitar Hero* potessero adattarsi al sistema di combattimento di *Neverwinter Nights 2*: eppure, partendo proprio da queste premesse, Adam Miller è riuscito a creare un modulo divertentissimo e dannatamente originale.

ASPHYXIA

- **Autore:** Azenn
- **Livelli:** 1
- **Durata:** 10 ore
- **Dimensioni:** 99 MB

Ambientato nelle gelide lande di Icewind Dale, *Asphyxia* tratteggia l'esplorazione di terre inospitali e il conflitto con le tribù di barbari nativi. Primo modulo a nascere dalla tastiera di Azenn, l'avventura sorprende per la perizia narrativa con cui è confezionata e l'intelligente ispirazione tratta dai classici giochi di ruolo firmati Black Isle. **L'espansione *Mask of The Betrayer* è necessaria per assicurarne il funzionamento.**

Eroi su misura

Gli eroi, si sa, fanno sempre comodo, che si tratti di sconfiggere draghi o di difendere dal crimine Gotham City. Grazie al programma *Vordan's Hero Creator* avrete la facoltà di creare e modificare i vostri campioni, preparandoli adeguatamente alle sfide future. Potrete installarlo seguendo le semplici istruzioni riportate sul DVD e, una volta avviatolo come un normale modulo, una serie di icone vi permetterà di alterare quasi ogni aspetto del vostro campione, a partire dal livello fino alla quantità d'oro posseduta: il modo perfetto per creare personaggi adatti alle avventure proposte in queste pagine. Sarà, inoltre, possibile misurarsi in combattimento con le più svariate creature, grazie all'opzione apposita.

Simulatore di gioco da tavolo

FORMULA DÉ

Dadi e motori: gioie e dolori!

- **Sviluppatore:** Frédéric Boniface
- **Genere:** Gioco di corse
- **Dimensioni:** 6 MB (+20 MB per i circuiti)
- **Internet:** http://formulede.online.free.fr/downloadFD.php

È da sempre uno dei temi d'ispirazione più fecondi per l'industria dei videogiochi (come dimenticare la leggendaria serie di *Formula One GP* di Geoff Crammond?). La Formula 1 e, più in generale, l'automobilismo sportivo è però stato un motivo costante anche nel mondo, assai più modesto, dei giochi da tavolo, con cui, a partire da versioni più o meno a tema del "Gioco dell'Oca" in poi, molti produttori si sono confrontati.

Numerosi sono stati, infatti, i boardgame ispirati alle corse: il primo a tema e ufficiale, "$8000 Grand Prix Race Game" dell'americana PlayJoy, risale addirittura al 1931, quando i videogiochi non erano neppure un sogno. Tanti anni dopo, nel 1991, un editore francese semi-sconosciuto sfornò un gioco dal nome allusivo: "Formula Dé" (in francese: "Formula Dado"). Il prodotto ottenne un immediato successo anche fuori dai confini nazionali, al punto che, a tutt'oggi, "Formula Dé" è considerato il miglior gioco da tavolo ispirato al mondo della Formula 1. Lo stesso editore (Jeux Descartes), pubblicò in seguito la versione per PC, freeware, del popolare boardgame: il titolo che oggi vi proponiamo.

Formula Dé è, naturalmente, una conversione fedele dell'originale. Si tratta di un gioco programmato con il linguaggio Java, che utilizza le stesse mappe di gara del boardgame (sono delle semplici scansioni) adottandone in tutto e per tutto il sistema di regole. L'interfaccia è semplicemente perfetta, perché assiste il giocatore come un perfetto "caddie": calcola tutte le possibili traiettorie ottenibili in base alla marcia selezionata e gestisce in maniera automatica gli effetti derivanti dai vari eventi, come la "scia", gli urti tra le vetture o i fuori giri.

Il sistema di gioco controlla anche gli effetti atmosferici, oltre a offrire dei semplici, ma realistici, effetti sonori. Assolutamente imperdibile, inoltre, il "replay" di fine gara in cui *Formula Dé* simula l'animazione delle vetture riproponendo tutta la gara a velocità "reale". Eccellente in solitario (il gioco dispone di un ottimo livello d'Intelligenza Artificiale per i piloti gestiti dal computer), *Formula Dé* è anche un buon titolo multiplayer: fino a dieci partecipanti possono sfidarsi, online, nella stessa gara. L'unico neo è che, purtroppo, il sistema di gioco gestisce solo gare singole: se si desidera disputare un campionato completo, è necessario di armarsi di carta e penna, come si faceva a scuola.

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

Importante: per giocare a *Formula Dé* è necessario avere installato Java Runtime Environment di Sun sul proprio PC (almeno la versione 4.2). Lo potete scaricare da **http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp** (l'ultima versione è la 6.10)

1. Scaricate i file **MoteurFormuleDe0944.exe** e **TousLesCircuits.zip** dal sito **http://formulede.online.free.fr/downloadFD.php** in una cartella a scelta sul vostro PC

2. Lanciate l'eseguibile **MoteurFormule De0944.exe** e seguite le istruzioni a schermo (per l'installazione, selezionate la lingua inglese, a meno che non sia provetti conoscitori della lingua di Napoleone). Di base, il programma vi proporrà la directory: **C:\Programmi\Formule Dé**. Naturalmente, potete cambiare a vostro piacimento la destinazione. Se tutto fila per il verso giusto, il programma dovrebbe terminare automaticamente l'installazione

3. In seguito, bisogna installare i circuiti del campionato: entrate nella cartella che il programma avrà automaticamente creato (predefinita: **C:\Programmi\Formule Dé**) e unzippate il file **TousLesCircuits.zip** dentro quella directory. In alternativa, se non volete tutti i circuiti (il file completo "pesa" 20 MB), potete semplicemente scaricare dal sito gli eseguibili dei tracciati che v'interessano (per esempio, Monza.exe) e installarli separatamente

4. Ora, potete lanciare il programma. Il gioco si avvierà mostrandovi il menu principale. Noterete che il menu è in lingua francese: prima di fare qualsiasi altra cosa, è necessario impostare la lingua italiana. Nel menu a tendina in alto, alla voce **edit**, selezionate **opzioni** e quindi **italiano** come lingua di gioco. Poi, riavviate il programma per confermare la selezione. Ora siete davvero pronti per giocare

5. Il regolamento completo del gioco, presente alla voce **help** del menu, purtroppo, è in francese. Dovete perciò procurarvene una copia in italiano. L'ottimo sito boardgamegeek ci viene in aiuto: all'indirizzo **www.boardgamegeek.com/file/info/10390** potete trovare un pdf completo nella nostra lingua.

Le mappe dei tracciati sono scansioni prese direttamente dai circuiti del gioco da tavolo originario. Anche il regolamento è fedele, ma la versione per PC è persino migliore!

VERDETTO

Un gioco eccellente, che riproduce fedelmente il meccanismo del boardgame con simpatiche caratteristiche in più. Da non perdere!

Il gioco da tavolo

In un panorama generalmente dominato da titoli di produzione tedesca (per l'Europa) o statunitense (per America e Australia), fa specie che un gioco incredibilmente popolare sia stato sviluppato in Francia. Il motivo va cercato nella sua età: "Formula Dé" è stato prodotto nel 1990 e pubblicato un anno dopo, mentre il dominio tedesco nell'ambito dei giochi da tavolo ha avuto inizio solo verso la fine del secolo scorso. Anche per questo, nonostante la sua grande popolarità – è ancora oggi considerato come il miglior gioco da tavolo ispirato al mondo della Formula 1 – "Formula Dé" non ha mai ricevuto grossi riconoscimenti formali, a eccezione del Concours International de Créateurs de Jeux de Société, il più importante premio di settore d'oltralpe. Alla base del suo successo, il sistema di gioco, semplice ed avvincente, e l'elevato numero di circuiti disponibili, fedeli riproduzioni degli autentici tracciati del Campionato del Mondo. La confezione base conteneva solo due tracciati (Montecarlo e Zandvoort), ma lista completa comprende più di 35 piste (acquistabili a parte), tra cui le "nostre" Monza e Imola. Oltre ai circuiti supplementari, "Formula Dé" non ha mai avuto nessuna espansione e, a causa del fallimento dell'editore del gioco (Jeux Descartes) nel 2006, il gioco non è più distribuito da quasi due anni, anche se in qualche negozio specializzato è ancora disponibile qualche fondo di magazzino (se vi capita l'occasione e vi è piaciuta la versione per PC, non lasciatevelo scappare!). Dovrebbe, però, uscire questo mese un prodotto molto simile, chiamato "Formula D", sviluppato da Asmodée Editions e distribuito in Italia da "Idea Edizioni". Staremo a vedere…

Mod per The Witcher

DECEPTION

Torna sui nostri monitor lo stregone albino più potente di sempre!

L'assortimento di mostri non cambia; i combattimenti sono comunque molto impegnativi.

La cittadina di Carreas è completamente nuova e ben concepita. È il fulcro di tutte le quest del Mod.

- **Sviluppatore:** Redflame-interactive
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** 325 MB
- **Internet:** www.witchermod.com

CHE *The Witcher* sia stato uno dei migliori titoli della passata stagione natalizia è un dato di fatto confermato sia dalle ottime vendite di un prodotto esclusivamente dedicato al pubblico PC, sia dalla rinnovata attenzione per i giochi di ruolo "vecchio stampo" come non se ne vedevano da molto tempo.

Dopo un lungo periodo di gestazione, iniziano ad arrivare anche i primi Mod per il titolo di CD Projekt che, conscia delle potenzialità del proprio prodotto, si sta attivamente adoperando per facilitare il lavoro degli appassionati. È esattamente quanto accaduto con *Deception*, un bel Mod che, nonostante una certa brevità di fondo, mette in luce tutte le potenzialità di *The Witcher* in ambito narrativo e la relativa facilità con cui è possibile creare una catena di quest nell'universo di Temeria.

Lungi da volersi sedere sugli sforzi compiuti da CD Projekt, gli autori del Mod si sono rimboccati le maniche e hanno pensato di ambientare buona parte delle vicende di *Deception* all'interno di una nuova cittadina collocata in una zona isolata della mappa di gioco, chiamandola Carreas. Si tratta di un miscuglio di edifici, strade, personaggi ed elementi di contorno visti nell'originale, ma la struttura è piuttosto convincente e rende Carreas un luogo a suo modo unico. Tra le strade e i vicoli di questo borgo è possibile iniziare la linea di quest principale che vede Geralt correre in aiuto (ancora!) dell'amico Dandelion, giunto qualche tempo prima in città per mettersi puntualmente nei guai con la giustizia.

Anche se la vicenda non porterà via più di tre ore di gioco agli avventurieri più navigati, *Deception* conta su una qualità di prim'ordine, grazie a numerosi dialoghi inediti sia per quanto riguarda il testo a schermo, sia per le scende d'intermezzo realizzate con il motore del gioco; queste ultime sono ancora più apprezzabili per la quantità notevole di dialoghi audio realizzati con piglio decisamente professionale (in inglese), che contribuiscono ad aumentare la sensazione di completezza del Mod.

Deception si appoggia ai canoni del combattimento e delle creature viste nel gioco originale senza particolari sussulti; unica novità degna di nota è il rinnovato sistema della gestione delle armi da lancio, in particolare i pugnali. Questo obbliga il giocatore a rivedere molte strategie d'attacco, in particolare nelle situazioni con bersagli multipli da tenere a debita distanza. Piacevole, ma come ben sanno gli appassionati del gioco, la magia è tutta un'altra cosa.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto da **www.witchermod.com**
2. Una volta scaricato il Mod, estraete il contenuto delle tre cartelle presenti all'interno del file zip nella cartella **Witcher/Data** sovrascrivendo i dati quando richiesto
3. Lanciate il gioco, e divertitevi come dei pinguini!

VERDETTO

***Deception* dimostra la vitalità della comunità del modding. Piacevole e impegnativo, anche se un po' troppo breve.**

Mod per Star Wars Battlefront II

CONVERSION PACK 2.0

Tutto quello che avreste desiderato in un Mod per Battlefront II *e non avete mai osato chiedere!*

Le mappe sono un'infinità ed è possibile ambientare al loro interno un sacco di partite: dal Deathmatch...

... all'Holocron.

- **Sviluppatore:** Maveritchell
- **Genere:** Mappack
- **Dimensioni:** 756 MB
- **Internet:** www.gametoast.com

GLI appassionati di "Guerre Stellari", che si tratti della serie cinematografica o di qualsiasi trasposizione videoludica, sono decisamente esigenti.

Questi fan pretendono la massima accuratezza per quanto riguarda i dettagli nella trasposizione di ogni singolo aspetto della loro saga preferita, e tale attenzione è riscontrabile anche in questo progetto per *Star Wars Battlefront II* intitolato *Conversion Pack 2.0*. Non è un Mod a tutti gli effetti, ma un vero e proprio pacchetto contenente una serie enorme di aggiornamenti per numerosi aspetti dello sparatutto multiplayer di LucasArts e Pandemic.

Gli oltre 700 MB di materiale confermano una selezione di contenuti assolutamente spaziale (mai termine fu più appropriato), studiata per mettere a disposizione della comunità una serie di novità di altissimo livello, non solo per le modalità di gioco previste dal titolo originale, ma anche per quelle inedite introdotte dal *Conversion Pack*. Spicca il numero spropositato di mappe inedite che andranno a comporre la sequenza di scenari più giocati sui server. La qualità è altalenante, ma la quantità è così elevata che la community non ci metterà molto a procedere a una "selezione naturale" per scoprire le migliori.

Le novità in termini di contenuti si concentrano su due aspetti: modalità e personaggi introdotti con il Mod. Ferma restando la struttura dei combattimenti posta da *Star Wars Battlefront II* con blaster, spade laser e persino duelli tra caccia X-Wing e TIE Fighter rimaneggiati nella grafica e nel sonoro, la vera chicca è rappresentata dall'introduzione dei personaggi dell'era dei Cavalieri della Vecchia Repubblica, con oltre venti eroi e trenta unità di fanteria tra quelle ammirate in azione nei film della seconda trilogia.

Il lavoro svolto, da questo punto di vista, è di ottima qualità e con un po' di attenzione è possibile organizzarsi per ricreare battaglie tra Jedi e Sith, ambientandole in zone remote e con varie modalità di gioco. Anche se, in molti casi, si tratta di una riedizione di quanto visto nel primo *Battlefront*, Deathmatch, team Deathmatch, Holocron, King of the Hill, Classic Conquest rimescolano ulteriormente le carte in tavola, permettendo una serie di combinazioni tra scenari, personaggi e modalità pressoché infinita.

Oltre alla qualità non sempre eccelsa di alcune mappe e alle texture non troppo curate di qualche personaggio di contorno (gli eroi sono tutti realizzati molto bene, invece), non esistono motivi per sconsigliare il download di questo *Conversion Pack*, eccezion fatta per le dimensioni "esagerate" del pacchetto d'installazione, che lo mettono alla portata di connessioni ADSL veloci.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il Mod dal sito **www.gametoast.com**
2. Una volta scaricato il Mod, dovrete semplicemente cliccare due volte sull'eseguibile e seguire le istruzioni a schermo.

VERDETTO

Jedi o Sith? Nel dubbio, iniziate il download: deciderete la fazione non appena avrete per le mani la prima spada laser.

Mod per Unreal Tournament 3

JURASSIC RAGE

Cosa ci fanno dei velociraptor in una mappa di Unreal Tournament 3?

Non c'è niente di meglio di una bella cotoletta di dinosauro. Le ruote piene dei blindati sono ottime per frollare la carne.

I Raptor, quando si muovono in branchi, hanno la pessima abitudine di attaccare contemporaneamente da più direzioni.

- **Sviluppatore:** Pravus Media
- **Genere:** Mutator
- **Dimensioni:** 1,36 MB
- **Internet:** www.jurassic-rage.com

IL panorama dei mutator per la serie *Unreal* è ampio e variegato: qualsiasi idea è buona per mettere in difficoltà i giocatori, soprattutto se il divertimento che ne deriva è in grado di influenzare così drasticamente la giocabilità di *Unreal Tournament 3*.

L'elevata modificabilità dell'Unreal Engine 3 e una tradizione in termini di community che non teme confronti con buona parte della concorrenza hanno permesso la creazione del primo vero mutator di un certo peso, intitolato *Jurassic Rage*. Come potete intuire dal titolo, si tratta di uno dei Mod più invasivi degli ultimi tempi, in quanto, previa installazione sul server multiplayer e sul PC di tutti i partecipanti, permette di inserire nelle mappe di grandi dimensioni una serie di velociraptor che avranno come unico obiettivo quello di sbranare tutti i giocatori che si pareranno loro davanti.

Secondo quanto si vuole complicare la vita dei giocatori su un server, è consentito impostare la frequenza dei respawn, e non c'è bisogno di raccontarvi quanto possa essere folle una partita disputata in mezzo a orde di rettili assetati del nostro sangue. Dopo intense prove, possiamo dire che si tratta di uno dei mutator più spassosi mai realizzati per la serie *UT* in generale, anche se, per trarre il massimo del divertimento, occorrono scelte ben precise da parte degli amministratori del servizio di hosting.

Oltre alla già citata frequenza di respawn, bisogna decidere con attenzione anche le mappe e le modalità in cui inserire *Jurassic Rage*: i velociraptor si muovono al meglio negli scenari vasti e non troppo complessi, tipici delle mappe Capture The Flag con veicoli. Spesso e volentieri, infatti, non riescono a raggiungere i giocatori asserragliati all'interno di edifici o in posizioni sopraelevate difficilmente accessibili.

Una gestione equilibrata di questi parametri è essenziale per il divertimento di tutti, che può arrivare a vette notevoli in concomitanza con la devastante potenza distruttiva dei veicoli di maggiori dimensioni, come i tank. Aggiungete a questo il volume di fuoco tipico delle partite multigiocatore di *Unreal Tournament 3*, e capirete perché installare al volo questo mutator potrebbe essere l'idea giusta per passare le vacanze natalizie all'insegna del carnaio organizzato più spinto. I server attivi e sempre pieni non mancano mai.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il Mod dal sito **www.jurassic-rage.com**
2. Una volta scaricato il Mod, dovrete semplicemente cliccare due volte sull'eseguibile, decomprimere il contenuto all'interno della cartella **My Documents\My Games\Unreal Tournament 3** e seguire le istruzioni a schermo.

VERDETTO

★★★★☆

Anche se i Raptor non c'entrano con *UT*, portare a casa una bandiera attraversando un branco di lucertoloni affamati è spassoso.

Mod per Crysis

PRESENCE

Un Mod per Crysis basato sull'idea del "fato".

- **Sviluppatore:** P.E.A.R.C.E.Y.
- **Genere:** FPS horror
- **Gioco richiesto:** *Crysis*
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** www.crymod.com/thread.php?postid=335272

LA trama di *Presence*, quantomeno quella "ufficiale", è abbastanza lineare. Un plotone di marine viene inviato in una cittadina del Nevada, con il compito di rendere sicura una miniera della zona, in cui pare si siano verificati strani fenomeni.

I soldati arrivano, prendono il controllo della miniera e, dopo un po', si accorgono che la popolazione della città si comporta in maniera strana – dopodiché, vengono assaliti. Viene inviata una squadra di recupero, con cui si perdono i contatti non appena entra nell'area interessata. A questo punto, entra in gioco un team di supersoldati come quello del *Crysis* originale, con tanto di nanotecnologia, e di cui fa parte anche il nostro personaggio.

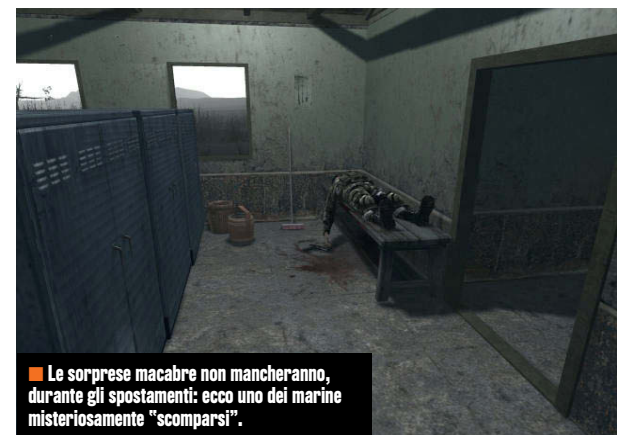
Il nostro scopo sarà di valutare la situazione e di scoprire ciò che sta succedendo. Poco prima di arrivare alla base dell'aeronautica in cui verremo equipaggiati, però, il treno con cui staremo viaggiando avrà un incidente, in cui moriranno tutti i membri della squadra tranne il protagonista. Che, dato che si trova nelle vicinanze della città, deciderà di continuare in solitaria la missione, cercando di svelare il mistero che avvolge tutta la faccenda.

"La storia si basa molto sull'idea del fato" – spiega P.E.A.R.C.E.Y., l'autore del Mod (anche se, considerando quello che succede prima dell'inizio, noi lo considereremmo più basato sulla sfortuna) – "e tu sopravvivi al disastro ferroviario perché È SCRITTO che tu debba farlo e portare a termine la missione, liberando ciò che è intrappolato all'interno della miniera". Le premesse affinché questo Mod possa trasformarsi in un classico ci sono tutte, specialmente considerando il taglio che l'autore vuole dare: quello da film dell'orrore. Qualsiasi cosa viva nella miniera, si tratta di esseri antecedenti agli esseri umani, che sarebbero tra l'altro dei semplici invasori della Terra, e non creature originarie di qui...

La verità da scoprire pare molto complessa, quindi, e il modo in cui è strutturata la mappa non ne renderà certo facile la rivelazione. "Gli ambienti sono quasi tutti al buio e sarà necessario utilizzare molto la torcia", spiega l'autore. Del resto, l'atmosfera "alla *Doom 3*" si è rivelata azzeccata, per quanto riguarda il "fattore paura". "Ci sono, inoltre, altri elementi che metteranno a dura prova la sanità mentale del giocatore, come i suoi compagni della squadra speciale che appaiono un po' ovunque, quando lui li ha chiaramente visti morire accanto a lui, sul treno".

Atmosfera e misteri a profusione, ma, a giudicare dalle immagini, non è certo stato dimenticato l'aspetto grafico (difficile farlo, con il motore grafico di *Crysis* del resto): le texture, nonostante il fattore "buio costante", sembrano ben curate e verosimili. Alcune immagini sono state comunque schiarite, per permettere di vedere qualcosa. Non ci resta che attendere per valutare il tutto in movimento, rabbrividendo mentre ci chiederemo cosa stia succedendo, al di fuori del fascio di luce rivelatrice della torcia.

Un tunnel che ha ben poco a che fare con quello di una miniera "umana".

Questa misteriosa stanza, nelle viscere della terra, pare contenere qualcosa di davvero speciale.

Le sorprese macabre non mancheranno, durante gli spostamenti: ecco uno dei marine misteriosamente "scomparsi".

Mod per Crysis

AURORA MAXIMUM SPACE

C'è una crisi su Alpha Centauri.

- **Sviluppatore:** Shock Illusion Studios
- **Genere:** FPS
- **Gioco richiesto:** *Crysis*
- **Percentuale di completamento:** 33%
- **Internet:** http://aurora-mod.de

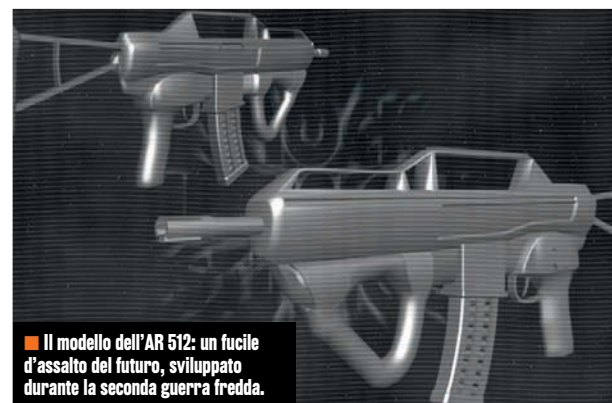
ATTORNO al 2078, più di vent'anni dopo lo scoppio di una nuova guerra fredda tra NATO e UAP (un'alleanza tra Cina e Russia) che ha scatenato una corsa allo sviluppo spaziale, la NATO riesce a inviare dei coloni su uno dei pianeti di Alpha Centauri.

Ai 2.000 coloni e i 500 militari sul nuovo mondo pare tutto normale, ma improvvisamente la colonia viene assalita e i pochi sopravvissuti, prima di darsi alla macchia, riescono a inviare un SOS. Senza alcuna esitazione, la NATO invia l'Aurora, la più potente astronave di cui dispone, al salvataggio dei superstiti. A bordo ci sono membri di squadre speciali, armati con quanto di meglio sia stato sviluppato durante la guerra fredda.

Questa è la vicenda alla base di questo Mod per *Crysis* sviluppato da Shock Illusion Studios, un gruppo di programmatori basato principalmente in Germania. Il progetto comprende sia una modalità single player che una multigiocatore. La prima vedrà una campagna totalmente nuova, con personaggi e un mondo completamente inediti. Lo scopo dei programmatori è quello di aumentare la tensione durante le missioni, creando un'esperienza completamente unica anche grazie all'introduzione di scontri spaziali (con navi più o meno grandi) e di missioni basate sul lavoro di squadra. Dal punto di vista della giocabilità, oltre al nuovo HUD sono da segnalare la nuova tuta e più di 15 armi diverse; la grafica godrà di strabilianti ambienti (almeno secondo gli sviluppatori), di animazioni in terza persona aggiuntive e di epici filmati d'intermezzo. Gli Shock Illusion Studios hanno previsto anche una modalità multiplayer con un taglio più veloce di quella a giocatore singolo, e piena d'azione (ispirandosi a quella di *COD* 4), con l'introduzione di due nuove squadre che non appaiono in quella single player (quindi nuovi personaggi con caratteristiche proprie). Le modalità multigiocatore sono in gran parte quelle classiche, con l'interessante introduzione di un sistema di classifiche: Deathmatch (senza classifica), Team Deatchmatch (con e senza classifica), Capture the Flag (con classifica), Castle Defense (con classifica), Objective (con classifica). Le modalità con classifica permettono di sbloccare oggetti e armi, inoltre le classifiche verranno salvate su un server, in modo da essere consultabili da tutti.

Aurora Maximum Space, al momento, è solo a un terzo dello sviluppo, ma sembrano esserci abbastanza spunti interessanti, specialmente quello riguardante gli scontri spaziali. Per ora, i mezzi spaziali resi noti sono solamente due: l'Aurora e uno shuttle, anche se gli sviluppatori hanno già annunciato "un sacco di veicoli" e non hanno reso pubblico nessuno di quelli alieni. Un velo di mistero ricopre anche le ami aliene, mentre tra quelle umane sono state rese note, per ora, solo l'OICW già visto in altre simulazioni militari (in grado di sparare proiettili normali e granate), l'AS54 (un fucile da cecchino, l'equivalente della railgun di molti FPS, anche se spara proiettili normali), l'AR512 (la versione "futura" di un AR15 A4) e l'USP 2 RG, che parrebbe essere un fucile d'assalto laser.

GIOCHI COMPUTER

Il momento cruciale del salto nell'iperspazio: solo così sarà possibile superare distanze di anni luce...

Il modello dell'AR 512: un fucile d'assalto del futuro, sviluppato durante la seconda guerra fredda.

La prima mappa disponibile per questo Mod: un parcheggio della neonata colonia.

L'ologramma dell'Aurora, la più potente e avanzata astronave sviluppata dalla NATO, inviata a salvare i coloni su Alpha Centauri.

GENERE: SPARATUTTO

Rigiocato per voi

CRYSIS WARHEAD

La nano-tuta di nuovo in primo piano nelle battaglie online.

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Crytek
- **Distributore:** Leader
- **Provato su:** Nov 08, **7½**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 14 GB HD, Windows XP/Vista
- **Internet:** http://cryswarhead.ea.com/

È indiscutibile che il comparto tecnico di *Crysis* sia spettacolare. Per quanto riguarda la componente online, invece, il titolo Crytek non ha imposto nuovi standard qualitativi o concetti rivoluzionari, offrendo comunque un multiplayer di buona fattura. Uno degli obiettivi di *Crysis Warhead*, pubblicato recentemente, è proprio quello di migliorare e arricchire la porzione di gioco dedicata alle battaglie via internet.

Che non si tratti di un vero e proprio seguito lo si nota già dai menu; anche le due modalità di gioco, Instant Action e Power Struggle, sono ancora presenti, con l'aggiunta di Instant Action a squadre (tutte descritte nel riquadro qui accanto). Nella confezione troverete la componente multiplayer in un DVD dedicato, con tanto di nome, *Crysis Wars*, che denota ancor di più la volontà degli sviluppatori di offrire qualcosa di più "corposo" e dotato di identità propria. Missione compiuta? In parte. Il multiplayer online del *Crysis* originale non ha mai raggiunto la fama goduta da titoli come *Call of Duty 4*, praticamente imbattibile a livello di notorietà fra i soldati della rete, o *Team Fortress 2*; la motivazione va ricercata nell'eccessiva complessità della modalità Power Struggle e nell'assenza di statistiche o gradi registrati, ormai un requisito fondamentale per catturare l'attenzione degli utenti. Anche *Warhead*, purtroppo, ignora completamente quest'ultimo aspetto, e i giocatori che amano consultare i loro progressi saranno nuovamente delusi. In compenso, sono presenti tante piccole modifiche che vanno a colpire principalmente la modalità Power Struggle (come l'interfaccia o i requisiti per la vittoria), rendendola più fluida e "comprensibile".

Il numero di mappe ha raggiunto quota 21, ma non sono tutte originali: 7 sono totalmente nuove, 9 erano già presenti in *Crysis* e 5 facevano parte del *Crysis Tournament Map Pack* pubblicato diverso tempo fa. Ci sono scenari di gioco per tutti i gusti, e in questo ambito Crytek ha svolto un ottimo lavoro; non mancano piccole mappe caratterizzate da numerosi passaggi obbligati, come Treehouse o Peak, che favoriscono un ritmo di gioco frenetico adatto alla modalità Instant Action, l'ideale se volete organizzare veloci partite con qualche amico, e livelli molto più vasti, come Shore, e in generale tutti quelli giocabili in Power Struggle – possono ospitare fino a 32 giocatori. Mappe come Peak, con i suoi numerosi "piani" e intricati passaggi, denotano una maggiore cura nel design dei livelli, in grado di competere, come complessità strutturale, con quelli delle serie *Unreal Tournament* e *Quake*, celebri proprio per la qualità in questo ambito. In sintesi, ce n'è per tutti i gusti.

Nel momento in cui scriviamo, i server di gioco sono diverse centinaia, ma il numero di utenti non è paragonabile a quello che vantano altri illustri "colleghi" (a volte abbiamo avuto problemi nel trovare

Impugnare due armi contemporaneamente è sempre stata la pratica preferita degli appassionati di sparatutto in prima persona.

server popolati che offrissero una buona connessione): la massa (concedeteci questo termine) è ancora tutta su *Call of Duty 4*, e non sembra decisa a smuoversi. Oltre all'intrinseca complessità della modalità Power Struggle, nonostante le lievi modifiche, c'è anche da mettere in conto la necessità di un PC in grado di far girare un motore grafico ormai celebre per la sua veste spettacolare. Abbiamo notato una maggior fluidità rispetto a *Crysis*, ma per godere del livello di dettaglio maggiore occorre una macchina recente (un dual core, 1 GB di RAM e una scheda video ATI o NVIDIA di fascia medio-alta). Scendendo a compromessi è comunque possibile giocare in modo più che accettabile anche con PC non all'ultimo grido – tenendo sempre a mente che, in multiplayer, è preferibile la fluidità alla qualità grafica.

Crysis Warhead rappresenta, dunque, un'ottima scelta per gli appassionati delle battaglie online che cercano azione veloce e frenetica. Solo il tempo, però, rivelerà se l'assenza di un sistema per la registrazione delle statistiche dei giocatori, e la (relativa) pesantezza del motore grafico, relegheranno nuovamente il titolo Crytek a "esperienza multigiocatore di nicchia".

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

"Il numero di giocatori non è paragonabile a quello che vantano altri titoli"

PRESTIGIO

La dotazione di armi e gadgets di vario tipo, in *Crysis Warhead*, è capace di accontentare i giocatori più esigenti. Nella modalità Instant Action, entrerete nella partita con in mano solo la fida pistola: per accedere a strumenti più "letali" dovrete raccoglierli dagli appositi contenitori sparsi nella mappa, o dal corpo di qualche sventurato giocatore. Durante una partita a Power Struggle, invece, potrete accedere al menu di acquisto, tramite cui spendere i punti Prestigio (accumulati grazie alle uccisioni o alle conquiste) per entrare in possesso di nuove armi e accessori. Ci sono sembrate tutte piuttosto bilanciate, eccetto le armi aliene: queste, però, sono ottenibili solo dopo diverse fasi nella modalità Power Struggle, e sono pensate proprio per "premiare" la squadra che riesce ad accaparrarsele.

Modalità di gioco

Il multiplayer di *Crysis Warhead* poggia su Instant Action e Power Struggle, 2 modalità di gioco ereditate dal suo predecessore, e una novità chiamata Instant Action a squadre. La prima non è altro che un deathmatch vecchio stile; tutti contro tutti, con la rinascita dei giocatori praticamente istantanea. Power Struggle, invece, si ispira ai titoli della serie Battlefield, richiedendo ai soldati degli Stati Uniti da una parte, e alle forze nordcoreane dall'altra, di conquistare diversi punti strategici posti sulla mappa. L'obiettivo è distruggere il quartier generale nemico, e ciò è fattibile acquisendo armi sempre più potenti costruite dalla fazione che controlla il Centro Prototipi – è qui che troverete le battaglie più convulse. L'energia necessaria per sbloccare le nuove armi è data dai punti di impatto alieni, anch'essi conquistabili. La nuova modalità, Instant Action a squadre, è, come suggerisce il nome, una variante da giocare in due team: la vittoria è decretata in base ai punti ottenuti dalle uccisioni.

VERDETTO

★★★★☆

Il multiplayer di *Warhead* non è rivoluzionario, ma offre numerose mappe e tre solide modalità di gioco. Considerando il prezzo, merita l'interesse dei giocatori.

NANO-TUTA

L'ormai celebre nano-tuta, utilizzata prima in *Crysis* e ora in *Warhead*, è completamente funzionante anche in multiplayer. Potrete utilizzarne tutte le peculiarità, sia che partecipiate alla partita come soldato degli Stati Uniti che come combattente nordcoreano, rendendovi invisibili agli occhi degli avversari, o correndo veloci come fulmini da un punto all'altro della mappa.

GENERE: MMORPG

Rigiocato per voi

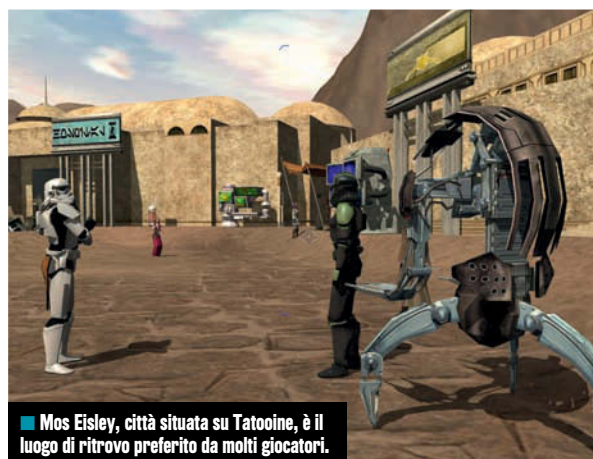
STAR WARS GALAXIES

Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana...

GUERRE STELLARI

In seguito alle grandi modifiche apportate nel 2005, venne integrata nel gioco originale anche la prima espansione di *Star Wars Galaxies*, *Jump to Lightspeed*, precedentemente venduta a parte. Questa offre la possibilità a tutti i giocatori di avventurarsi in numerosi settori spaziali, portando avanti una carriera parallela. Non mancano, dunque, missioni da svolgere nello spazio, diversi tipi di astronavi e un inventario dedicato. Nonostante alcuni momenti di noia nei primi giorni, dovuti alla ripetitività degli incarichi, *Jump to Lightspeed* completa in modo naturale l'esperienza di gioco, aiutando i novizi a immergersi nell'atmosfera tipica di "Star Wars".

LEVEL UP

Non sono in pochi a rimpiangere il sistema "aperto" e originale del vecchio *Star Wars Galaxies*, per quanto riguarda la progressione del personaggio. Tuttavia, dopo mesi di modifiche e aggiustamenti, gli attuali 90 livelli offrono numerose missioni di vario tipo da completare, donando a *Galaxies* una buona dose di varietà. Dopo il decimo livello, inoltre, ciascun giocatore guadagna 1 punto Expertise ogni 2 livelli. Se avete provato titoli come *Age of Conan* o *World of Warcraft*, vi basti pensare ai talenti per farvi un'idea generale. Si tratta di abilità e bonus in grado di specializzare un personaggio, che può scegliere fra diversi rami in cui investire i punti. È un sistema poco originale, ma capace di offrire un buon grado di personalizzazione.

Mos Eisley, città situata su Tatooine, è il luogo di ritrovo preferito da molti giocatori.

Dopo il decimo livello, si cominciano a guadagnare gli Expertise Point, utili a specializzare ulteriormente le classi.

- **Casa:** LucasArts
- **Sviluppatore:** Sony Online Entertainment
- **Provato su:** Set 03, 8
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, Connessione Internet
- **Internet:** www.starwarsgalaxies.com

"Gli sviluppatori vogliono riportare il gioco sulla retta via"

LA vita di un MMORPG è completamente diversa rispetto a titoli di altro genere. Una volta sul mercato, il GdR online di massa dovrà continuamente migliorare per soddisfare le crescenti aspettative di un pubblico smaliziato.

Oltre agli aggiornamenti necessari al bilanciamento delle classi, è ormai una prassi la regolare aggiunta di contenuti tesi ad aumentare la longevità e a rinnovare l'interesse. C'è un MMORPG che ha portato all'estremo tale concetto: *Star Wars Galaxies*, pubblicato nell'ormai lontano 2003. L'universo online basato sui leggendari film di George Lucas poggiava su un sistema di professioni che si ramificavano in numerose specializzazioni avanzate, raggiungibili utilizzando ripetutamente lo strumento relativo: un Marksman poteva scegliere l'arma con cui combattere, una pistola per esempio, progredendo nella branca relativa, fino a essere promosso Pistoleer. Questo sistema offriva una grande varietà di gioco, ed era apprezzato da buona parte degli appassionati.

Nel 2005, in seguito a decisioni poco felici dettate dal desiderio di attrarre un maggior numero di utenti, la struttura di gioco di *Galaxies* venne letteralmente stravolta, eliminando il sistema di professioni descritto poc'anzi e introducendo 9 classi (tra cui il Jedi, precedentemente riservato a una cerchia di "fedelissimi" disposti a spendere mesi di gioco per sbloccarlo), un tutorial iniziale in cui il giocatore collabora direttamente con il mitico Han Solo, e 90 livelli tradizionali tra cui avanzare – il tutto contraddistinto da una lunga serie di problemi, non ultima l'arrabbiatura dei giocatori che non digerirono un cambiamento così radicale.

Star Wars Galaxies passò un brutto periodo, ma gli sviluppatori stanno dimostrando, in questi ultimi mesi, di essere intenzionati a riportare il titolo sulla retta via, mantenendo uno stretto contatto con i giocatori e pubblicando aggiornamenti in grado di soddisfarli. Sono stati apportati miglioramenti a diversi aspetti, dall'interfaccia alle classi, passando per la necessaria aggiunta di missioni. La scarsa quantità di queste ultime, infatti, rappresentava uno dei maggiori problemi introdotti con i cambiamenti del 2005.

Oggi, *Star Wars Galaxies* è un MMORPG in grado di offrire una profondità di gioco notevole, grazie alle numerose attività che è consentito intraprendere; questa profondità, però, è spesso gestita in modo macchinoso, rischiando di confondere e intimidire gli utenti alle prime armi. Se volete provare con mano, è disponibile una versione di prova della durata di 14 giorni: puntate il vostro browser all'indirizzo **http://starwarsgalaxies.station.sony.com/**, e selezionate **Download the trial**.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Galaxies **ha avuto un'esistenza minata da scelte infelici. Ora, però, gode di un supporto migliore, con numerosi aggiornamenti in grado di donargli nuova linfa vitale.**

Mondi virtuali

LA TERRA IN GIOCO

La popolare applicazione Google Earth offre molte opportunità di divertimento.

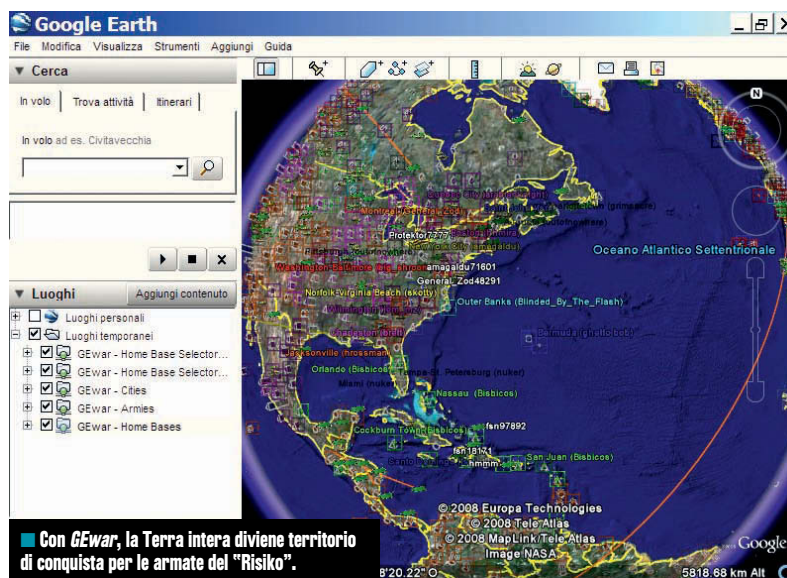
La possibilità di volare su un aereo nei cieli virtuali di Google Earth è il passatempo più famoso legato a questa applicazione.

Con *GEwar*, la Terra intera diviene territorio di conquista per le armate del "Risiko".

GIOCARE con il mondo.

Mentre queste parole non possono che richiamare alla memoria una famosa sequenza dal film "Il Grande Dittatore" di Charlie Chaplin (1940), non c'è dubbio che Google Earth ha dato alla frase nuovi significati.

Far roteare a piacimento la sfera azzurra e marrone sospesa in un cosmo virtuale, sapendo che essa racchiude digitalmente collegamenti Web a enormi serbatoi di sapere planetario, è senza dubbio una sensazione inebriante; ma c'è anche chi, partendo dal fatto che l'applicazione di Google può essere considerata "la mappa definitiva", si è domandato come trasformare tale strumento in un ausilio per una varietà di giochi da fare da soli o con gli amici.

GEwar può essere considerato, al tempo stesso, il più ovvio e il più popolare tra questi passatempi; si tratta di una variante del popolare gioco da tavolo "Risiko" che utilizza il globo di Google Earth come mappa. Il necessario per divertirsi è un Web browser e, naturalmente (come in tutti gli altri giochi che descriviamo in questa pagina), l'ultima versione di GE installata sul proprio PC, oltre a un indirizzo e-mail valido per la registrazione (è inoltre consigliabile avere una conoscenza di base di come funziona Google Earth, in particolar modo il concetto dei "layer", ovvero "strati virtuali" sovrapposti alla mappa e contenenti informazioni di vario tipo). A *GEwar* partecipano contendenti di tutto il mondo e la lingua ufficiale (nonché unica in cui il gioco è per il momento disponibile) è l'inglese. L'indirizzo per iniziare è **www.gewar.net**

Che soddisfazione c'è ad avere il potere di contemplare l'intero Globo, se non si può tirare qualche armina nucleare qua e là? Il fatto, poi, che i nostri obiettivi possano essere malvagi marziani aiuta perfino a fare pace con la coscienza!

È questa l'opportunità offerta da *Mars Sucks*, un gioco che, malgrado le premesse, non ha nulla di "arcade". Al contrario, presenta una forte componente culturale: gli E.T. sono annidati in luoghi remoti del pianeta e per stanarli il giocatore deve puntare il suo gigantesco mirino sull'obiettivo giusto, seguendo una serie di indizi sempre più dettagliati. Bello da giocare con gli amici, invece del solito "Trivial Pursuit", *Mars Sucks* è anche lui solo in inglese. L'indirizzo è **http://destinsharks.com/work/mars_sucks/game.kmz**

Infine, vale la pena ricordare uno degli "easter egg" più famosi, ma talvolta ignorati di Google Earth: l'aeroplanino attivabile con la combinazione di tasti CRTL+ALT+a (o dal menu Tools) consente di sorvolare il nostro pianeta su un aereo da turismo o un veloce jet F-16, in una versione semplificata del famoso *Flight Simulator*.

GIOCHI COMPUTER

PER LE STRADE

Una variante del gioco descritto nel paragrafo Occhi d'Aquila consiste nel far apparire sullo schermo una delle ormai numerosissime "viste geografiche a livello della strada" disponibili in Google Earth, e quindi invitare gli amici a utilizzare indizi vari (come cartelli, targhe e clima) per individuare, se non la città, almeno la zona in cui sono state scattate le foto. Se decidete di divertirvi così, assicuratevi che non ci sia qualche Garante della Privacy nei dintorni e, soprattutto, non scegliete la città dove vive la vostra fidanzata se state giocando con la vostra *altra* fidanzata: guai seri ne potrebbero conseguire.

Occhi d'aquila

Uno dei passatempi preferiti dalla comunità di Google Earth è postare immagini di luoghi particolari della Terra, visti dal satellite, e sfidare i "rivali" a individuare dove si trovi la località raffigurata. Naturalmente, postare un'immagine del Colosseo o dell'Empire State Building visti dal cielo non costituirà un esercizio difficile, anche se potrebbe essere un'occasione educativa interessante per i bambini. I "veterani" si sfidano non solo a identificare luoghi remoti e difficili da collocare, ma a cercare anche immagini caratterizzate da una certa "eleganza", come quella che vedete in questo spazio. Il sito da cui l'abbiamo scaricata è http://googleearthing.com/ dedicato a questo divertente esercizio e frequentato da una nutrita comunità.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Simulazione di calcio

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Il campionato del 2009 ha già un vincitore.

DOPO la prova non troppo convincente offerta da *FIFA 09*, è già tempo di preparare i tacchetti per correre nei campi di calcio di *Pro Evolution Soccer 2009*, nuovo capitolo della fortunata serie di simulazione calcistica firmata Konami.

PES 2009 si concede anche in una versione demo, che consente di giocare partite (in modalità singolo o multiplayer) della durata predefinita di cinque minuti, scegliendo fra cinque diversi livelli di difficoltà. Le squadre a disposizione per disputare l'incontro, affrontando il computer o un amico, sono Manchester United, Liverpool FC, FC Barcelona, Real Madrid F.C. e le nazionali di Francia e Italia.

Questo demo del gioco è perfetto per toccare con mano la qualità del lavoro svolto da Konami per ammodernare la serie. La versione completa di *PES 2009* contiene anche delle gradite novità, come la possibilità di creare un giovane giocatore da lanciare nel mondo del calcio e la presenza della licenza della Champions League, per appassionanti partite in notturna.

COMANDI PRINCIPALI
X – Passaggio
W – Palla filtrante
D – Passaggio lungo
A – Tiro
E – Scatto
FRECCE DIREZIONALI – Movimento

Per avere accesso alla configurazione dei tasti sia per il gamepad (il cui utilizzo è decisamente consigliato), sia per la tastiera, cliccate due volte sul file **settings** presente all'interno della cartella **C:\Program Files\KONAMI\Pro Evolution Soccer 2009 DEMO**. Da questa stessa schermata avrete anche modo di modificare la risoluzione video, le impostazioni audio e verificare che il vostro PC possieda la configurazione minima e consigliata per supportare l'avvio del gioco. Troverete la recensione completa di *Pro Evolution Soccer 2009* su questo numero di GMC.

Gli appassionati di simulazioni calcistiche avranno senz'altro modo di apprezzare il demo dell'ottimo *PES 2009*.

Casa: Konami
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Pro Evolution Soccer 2009 Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Gli altri demo

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Genere: GdR/Azione
Casa: Koch Media
Requisiti: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Versione dimostrativa in lingua inglese per l'atteso seguito di *Sacred*. Nella terra di Ancaria, il potere dell'energia T è riuscito a garantire pace e prosperità, ma fazioni diverse di Alti Elfi sono entrate in lotta per ottenere il controllo di tale energia, scatenando un guerra civile. Il demo permette di provare la modalità single player di *Sacred 2*, ma mette a disposizione solo il personaggio della Serafina (l'unico presente anche nel primo capitolo della serie), che potrà visitare la regione degli Alti Elfi. Durante l'installazione del gioco, selezionate pure la procedura **Complete** per ottenere un tipo d'installazione standard e spuntate l'apposita voce per far sì che venga creato un collegamento sul desktop.

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Genere: GdR/strategia
Casa: 1C Company
Requisiti: CPU 2.6 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Remake di un videogioco pubblicato ben diciotto anni fa, *King's Bounty: The Legend* è un GdR strategico ad ambientazione fantasy. Il demo permette di visitare la prima città del gioco, scegliendo di vestire i panni di uno dei tre personaggi disponibili (guerriero, mago e paladino), e di provare alcuni incantesimi. L'installazione del demo richiede la presenza di almeno 1GB di spazio libero su hard disk. Per disinstallare *King's Bounty*, accedete a **Pannello di controllo > Installazione applicazioni** e scorrete l'elenco fino a trovare ***King's Bounty: The Legend Demo*** e cliccate su **Rimuovi**.

MULTIWINIA: SURVIVAL OF THE FLATTEST

Genere: RTS
Casa: Introversion Software
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Dagli stessi autori di *Darwinia* e *DEFCON*, ecco arrivare *Multiwinia*, un gioco di strategia multiplayer che riprende le dinamiche di *Darwinia* e le propone in chiave multigiocatore. Avrete modo di provare sia il tutorial, sia parte dell'avventura per singolo giocatore, cimentandovi negli scenari delle modalità Re della collina (I guardiani eterni, Albero sacro e Perseguimento della vittoria) e Conquista la statua (Montagna delle anime perdute). Se il vostro PC è connesso a Internet, al primo avvio di *Multiwinia* il gioco provvederà a verificare la presenza di eventuali aggiornamenti: per permettere questa operazione, dovrete impostare il firewall in modo che consenta l'accesso alla Rete. Completata la procedura, vi verrà chiesto il codice di acquisto del gioco, ma per provare il demo è sufficiente selezionare **Gioca demo**.

PURE

Genere: Gioco di guida
Casa: Disney Interactive Studios
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Disney Interactive e Black Rock vi mettono a bordo di un quad con cui affrontare numerosi tracciati dislocati in ogni parte del mondo. Il demo consente di provare il tutorial e un percorso in Italia (Mount Garda), in cui cimentarvi nell'esecuzione di salti e acrobazie fuoristrada, al ritmo di un'appassionante colonna sonora. Durante la procedura di installazione, verranno segnalati due errori nell'estrazione dei file (quelli relativi alle lingue francese e russo). Tale inconveniente, però, non impedirà in alcun modo l'installazione del demo, che potrà essere giocato senza problemi.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Una selezione di cinque giochi shareware che spazia attraverso molti generi, dal puzzle game con *Glyph 2* allo sparatutto vecchia scuola proposto da *Swarm Gold*. Chi si diverte a scovare oggetti nascosti, invece, avrà modo di trascorrere una piacevole ora con *Amazing Adventure Around the World*. Come al solito, ce n'è davvero per tutti i gusti!

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Lo spazio dedicato a Mod e Add On è interamente occupato dal materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di GMC: il favoloso *Neverwinter Nights 2*. In aggiunta all'immancabile manuale in formato PDF, troverete una nutrita schiera di mappe e Mod accuratamente selezionati dalla redazione.

Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato del particolarissimo sparatutto/gioco d'azione in prima persona di Digital Illusion: *Mirror's Edge*. Il gioco è ambientato in un futuro non ben precisato e la protagonista è una ragazza di nome Faith, che si aggira per la città con balzi felini.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI QUANTUM OF SOLACE E MOLTI ALTRI!

Mod e Add On

Gioco completo

NEVERWINTER NIGHTS 2

Una selezione di Mod per l'ottimo GdR di Obsidian.

CIÒ che serve per giocare alla grande a *Neverwinter Nights 2*, il gioco allegato a questo numero di GMC. All'interno della cartella troverete il manuale in italiano e una mappa in formato PDF, nonché una serie di Mod di vario tipo.

Grazie all'impegno della numerosa community di appassionati, è possibile usufruire di alcuni Mod particolarmente originali e ben sviluppati. Fra i tanti add on disponibili, abbiamo scelto di proporre, i seguenti: *The Subtlety of Thay*, *Pool of Radiance Remastered*, *Keep on the Borderlands*, *Tragedy in Tragidor*, *Stormchaser*, *A Hunt Trough the Dark Remastered*, *Asylum: A Corpse, A Vote*, *Asphyxia*. Inoltre, spazio anche per un Mod in italiano, *L'isola misteriosa*, e per una strampalata ma efficace rivisitazione del gioco in chiave *Guitar Hero*: *Lute Hero*. Grazie a questi Mod, avrete modo di cimentarvi per ore in nuove avventure nei Reami Dimenticati: a eccezione di *Asphyxia,* nessun file richiede il supporto dell'espansione *Mask of the Betrayer.* Per una descrizione più accurata di ciascun Mod, consigliamo di dare un'occhiata alla sezione Next Level, invece, per quanto riguarda le modalità d'installazione dei file, potrete consultare il documento **Installazione Mod** presente all'interno del DVD nella cartella **Mod\Materiale aggiuntivo per Neverwinter Nights 2\Mod.**

THE SUBTLETY OF THAY

STORMCHASER

POOL OF RADIANCE REMASTERED

TRAGEDY IN TRAGIDOR

NEVERWINTER NIGHTS 2

Patch

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY V1.5.05

Aggiornamento per le edizioni inscatolate del nuovo capitolo di *S.T.A.L.K.E.R.*, che apporta lievi modifiche al gioco e risolve bug assortiti. I salvataggi della versione 1.05.04 del gioco sono compatibili con l'installazione di questa patch.

SPORE V1.0

Tempestiva patch ufficiale fornita da Electronic Arts per il suo gioco di punta. L'aggiornamento corregge alcuni bug segnalati dalla community online del gioco, e ne migliora la stabilità. Inoltre, grazie a questa patch sarà possibile servirsi di alcuni nuovi cheat, fra cui uno che permette di ricominciare il gioco selezionando una delle vostre creature già evolute.

WARHAMMER BATTLE MARCH V2.14

Nuova patch ufficiale per l'espansione di *Warhammer*. L'aggiornamento comprende la risoluzione di alcuni crash del gioco, in particolare nelle mappe multiplayer, il miglioramento del bilanciamento e altre modifiche di minore entità.

MERCENARIES 2 INFERNO DI FUOCO V1.1

Questa patch risolve alcuni problemi relativi all'uso di risoluzioni ad alta definizione e corregge una manciata di bug minori.

SACRED 2: FALLEN ANGEL V2.10

Patch per le edizioni in italiano di *Sacred 2: Fallen Angel* che migliora le prestazioni generali, il bilanciamento e attua varie modifiche alla giocabilità.

SPORE

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Shareware

SLINGO SUPREME

Un misto fra un puzzle game e una slot machine: avrete a disposizione un certo numero di tiri per provare a formare delle file di cinque elementi in orizzontale o verticale. La tabella di gioco è formata da numeri che verranno estratti di turno in turno. Una volta ultimato il primo livello, sbloccherete anche le modalità Supreme e Classic, nonché vari tipi di bonus.

SWARM GOLD

Sessanta minuti di tempo per salire a bordo di una navetta spaziale d'assalto e provare questo sparatutto vecchio stile ambientato nello spazio. Come sempre, in questi casi, tenete d'occhio tutti i bonus e i potenziamenti nascosti negli angoli più remoti della galassia e non dimenticate di distruggere i meteoriti: oltre a essere pericolosi, possono celare qualche utile segreto.

MIRIEL THE MAGICAL MERCHANT

Aiutate la timida Miriel a diventare una commerciante rinomata assistendola nel soddisfare le richieste dei suoi clienti. Con il passare del tempo, il negozio di Miriel diventerà sempre più attrezzato e starà alla vostra abilità riuscire a destreggiarvi nella preparazione di cibi di ogni sorta. Fra un livello e l'altro, potrete anche contrattare per ottenere dei guadagni il più possibile elevati.

AMAZING ADVENTURE AROUND THE WORLD

Un gioco che metterà alla prova sia la vista, sia la vostra conoscenza della lingua inglese. Sarete chiamati a scovare degli oggetti ben nascosti all'interno di uno scenario: gli oggetti in questione sono elencati, in inglese, nella parte bassa dello schermo. Fra un livello e l'altro, avrete anche modo di affrontare delle prove indispensabili per proseguire.

GLYPH 2

L'immancabile puzzle game di questo mese è *Glyph 2*, da giocare scegliendo fra la modalità Quest e Action. Scopo del gioco è cliccare con il mouse su gruppi di gemme dello stesso colore per eliminarle dallo schermo. Ben presto, imparerete anche a usare le varie "gesture", che vi assicureranno poteri speciali e l'abilità di eliminare gruppi di gemme.

Video

Mirror's Edge

I Reami Dimenticati hanno bisogno di un eroe: saprete raccogliere la sfida?

guida al
GIOCO COMPLETO

NEVERWINTER NIGHTS 2

Come giocare

Per giocare a *Neverwinter Nights 2* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo intitolato **Installazione di Neverwinter Nights 2**. Una volta fatto, aprite il menu di avvio seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Neverwinter Nights 2 > Neverwinter Nights 2** e cliccate su **Gioca**.

Manuale e mappa di gioco

Troverete il manuale *Neverwinter Nights 2* all'interno del DVD di gioco, nella cartella **Manuale in italiano\NWN2-IT**, oppure all'interno del DVD demo di GMC (**Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Neverwinter Nights 2**). Si tratta di un file in PDF di una ottantina di pagine, interamente in italiano, che potrà essere letto con il programma Adobe Acrobat Reader (nel caso sul vostro computer non fosse installato tale programma, potete trovarlo all'interno del DVD demo, nella sezione Utility). Per quanto riguarda il tutorial, invece, tutto quello che vi serve sapere vi verrà spiegato mano a mano che procederete nel gioco. Nel DVD demo, all'interno della directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Neverwinter Nights 2\Mappa di gioco**, abbiamo inserito i file PDF delle due cartine geografiche di *Neverwinter Nights 2*.

La lingua

Neverwinter Nights 2 è completamente tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda testi, dialoghi e doppiaggio.

NOBILI guerrieri e misteriosi stregoni, chierici devoti agli dèi e ladri devoti all'oro, sedete pure accanto al fuoco: qui, alla "Maschera della Pietra di Luna", gusterete il miglior arrosto di Neverwinter e ascolterete le storie di questa antica città. Nota a tutti come "il Gioiello del Nord", Neverwinter brilla come un faro di civiltà e giustizia nelle gelide terre settentrionali.

Sono in molti a invidiarne la prosperità, e alcuni bramano la sua caduta: gli infidi signori di Luskan rappresentano una minaccia diretta, ma forze ancora più terribili si agitano nell'ombra, pronte a scagliarsi contro i regni degli uomini. Nell'ora più oscura, la città rinnova la chiamata ai suoi campioni: e quali campioni più valorosi dei lettori di GMC?

Siamo lieti di offrirvi, con *Neverwinter Nights 2*, un gioco di ruolo di caratura epica, fondato sul solido sistema di regole di "Dungeons & Dragons" e impreziosito da una grande ricchezza di possibilità, sia nella modalità single player che in quella multiplayer. Pubblicato dai veterani di Obsidian nel novembre del 2006, *Neverwinter Nights 2* è un titolo confezionato con perizia e classe, che reinterpreta in chiave di accresciuta giocabilità i meccanismi del GdR d'annata.

Al giocatore spetta il compito di creare un proprio alter ego, personalizzandolo in ogni singolo dettaglio, e di guidarlo lungo lo svolgersi della trama, sfruttandone abilità e caratteristiche per risolvere le missioni più disparate. Un aspirante eroe che potrà avvalersi del supporto dei compagni incontrati lungo la via, ciascuno dotato di una personalità peculiare, nonché di finalità personali. Bilanciare i complessi rapporti all'interno della compagine di avventurieri è un'arte sottile, ma varrà a poco senza una raffinata conoscenza delle tattiche di battaglia.

Nelle lande di Neverwinter i nemici sono numerosi e andranno sbaragliati coordinando spada e magia, sullo sfondo di un sistema di combattimento ragionato e, nel contempo, spettacolare quanto basta.

Obsidian è riuscita nell'intento di ideare un mondo che, pur ruotando intorno alle azioni del giocatore, riesce a risultare credibile e coinvolgente grazie alla completezza narrativa: un mondo in grado di catturare tutte le emozioni del vero gioco di ruolo. GIOCHI COMPUTER

Scegliere gli equipaggiamenti adatti alla bisogna è una delle chiavi del successo.

Le fanciulle della "Maschera della Pietra di Luna" sono tra le più affascinanti di Neverwinter.

Nel corso dei combattimenti, è buona norma mettere in pausa per valutare la situazione tattica.

Installazione di Neverwinter Nights 2

Per installare *Neverwinter Nights 2* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Apparirà un menu a tendina che vi permetterà di selezionare la lingua. Una volta effettuata la scelta, cliccate su **OK**. Nella schermata successiva, cliccate su **Avanti.** Vi verrà offerta la possibilità di indicare, eventualmente, un percorso d'installazione diverso da quello predefinito. Cliccate di nuovo su **Avanti** e vi verrà chiesto di inserire **un codice: lo troverete riportato sul retro della custodia del DVD**. Sbrigata questa formalità, cliccate su **OK** e, nella schermata successiva, su **Avanti**. Attendete il termine del processo e poi sceglierete se installare o meno il programma Xfire, utile a incontrare i propri amici per il gioco online. A seguire, decidete se creare un collegamento sul desktop o cercare immediatamente gli aggiornamenti spuntando le caselle apposite, quindi fate clic su **Fine**.

Disinstallazione di Neverwinter Nights 2

Nel caso vogliate disinstallare *Neverwinter Nights 2*, basterà seguire il percorso **Start > Programmi > Atari > Neverwinter Nights 2 > Rimuovi Neverwinter Nights 2**. Una volta aperta la finestra di dialogo, confermate con un clic su **OK** e attendente il termine del processo. Sceglierete, poi, se conservare o meno i salvataggi e cliccate su **Fine**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Nevewinter Nights 2* è costituito da un processore a 2,4 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c (con supporto per pixel shader 2.0), una scheda audio compatibile DirectX 8.1, un lettore DVD-ROM, 5,5 GB di spazio libero su disco fisso e una connessione ADSL per le partite online. Per godersi il titolo Obsidian al massimo del dettaglio, sarà bene dotarsi di almeno 1 GB di RAM e di una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows XP e Vista (vd. pagina successiva).

Patch e autopatcher

Il processo di aggiornamento di *Nevewinter Nights 2* è certamente intuitivo, ma può richiedere un certo lasso di tempo ed è necessaria una buona connessione a Internet. Seguendo il percorso **Start > Programmi > Atari > Neverwinter Nights 2 > Neverwinter Nights 2**, aprirete il menu di avvio. Selezionate **Aggiorna** e poi, nella schermata successiva, nuovamente **Aggiorna**. Verranno scaricate e installate automaticamente, dal sito Internet ufficiale del gioco, le patch necessarie.

Un incantesimo ben assestato può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

Il codice di installazione

Durante le prime fasi di installazione, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di installazione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it** avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito:

UKGK6-E3HAG-EEJG9-9LLX4-6HL3C-VHGHA-LJFL9

Modificatori di livello

Il protagonista di *Neverwinter Nights 2* raccoglierà, nel corso della campagna a giocatore singolo, esperienza sufficiente per avanzare fino al ventesimo livello. Non tutte le razze possono, però, raggiungere tale traguardo. Alcune di esse, tra le quali gli elfi oscuri e i nani grigi, soffrono di un malus che ne limita la crescita. Tale penalità è bilanciata da valide abilità innate, ma può risultare particolarmente restrittiva per classi come il mago o il monaco.

I Reami Dimenticati sono dimora per ogni ogni genere di creature, dagli Elfi agli Uomini Lucertola.

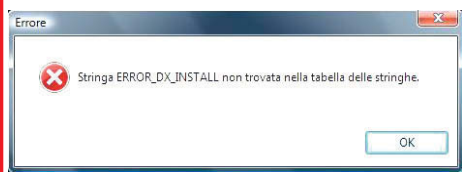
Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD di *Neverwinter Nights 2* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Una questione di prestigio

Il vostro personaggio potrà spaziare, livello dopo livello, tra diverse professioni. Sarà opportuno, però, focalizzare gli sforzi al fine di massimizzare il proprio potenziale, oppure di accedere a una delle classi di prestigio. Si tratta di classi particolarmente potenti, selezionabili dopo aver soddisfatto determinati requisiti (indicati nella relativa descrizione) e che possono essere sviluppate per un numero di livelli variabile tra cinque e dieci.

Problemi di Vista

Se utilizzate Windows Vista, verso la fine dell'installazione di *Neverwinter Nights 2* vi imbatterete in un messaggio che recita: **Stringa ERROR_DX_INSTALL non trovata nella tabella delle stringhe**. Procedete cliccando su **OK**: il gioco si installerà correttamente e funzionerà senza problemi. I possessori di schede video ATI, inoltre, potrebbero trovarsi di fronte a un mancato avvio: in questo caso, il fastidio può essere eliminato installando driver aggiornati, dopo aver ripulito il sistema da quelli precedenti.

Interfaccia fantasy

Giocando a *Neverwinter Nights 2*, vi troverete di fronte a una schermata ricca di informazioni. Ecco come interpretarle:

1) Mondo di gioco: lo spazio in cui avviene l'azione di gioco, mostra i personaggi e l'ambiente.
2) Personaggio attivo: è possibile, in qualsiasi momento, assumere il controllo di uno dei personaggi del gruppo.
3) Minimappa: si tratta di una rappresentazione cartografica dell'area circostante. La freccia indica la direzione verso cui è rivolto il personaggio, mentre i punti rappresentano luoghi di interesse.
4) Barra modalità: cliccando sulle icone nella barra modalità, sarà possibile attivare determinate opzioni, come il movimento silenzioso e la modalità parata.
5) Finestra messaggi: in questa finestra appaiono utili informazioni di gioco, quali la trascrizione dei dialoghi oppure il risultato degli attacchi. In ambito multiplayer, accoglie i messaggi degli altri giocatori.
6) Barra dei menu: cliccando sulla barra, si aprirà un menu a tendina, dal quale si potrà accedere alla scheda del personaggio, all'inventario, al libro degli incantesimi e al diario. Il pulsante sulla destra permette, invece, di attivare la modalità riposo, utile a ripristinare salute e poteri magici.
7) Barra di scelta rapida: utile per tenere a portata di clic le azioni cui si ricorre più spesso, specie in combattimento. Può trattarsi di incantesimi, oggetti e abilità. Per inserire un'azione nella barra, basta cliccare sopra l'icona corrispondente e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla in uno degli slot liberi.
8) Barra del gruppo: questa barra elenca tutti i componenti del gruppo di avventurieri. Può essere utilizzata per selezionare un personaggio specifico, cliccando sul suo ritratto con il tasto sinistro, oppure per designarlo come bersaglio di un'azione – per esempio, un incantesimo di cura.
9) Coda delle azioni: rappresenta in sequenza le azioni programmate per il personaggio: un valido ausilio nella pianificazione dei combattimenti. Qualora si voglia rimuovere dalla lista una delle azioni, basta cliccarci sopra con il tasto sinistro.
10) Bersaglio selezionato: selezionando con il tasto destro un personaggio nella finestra di gioco, il suo ritratto apparirà in alto a sinistra. Il figuro così indicato diverrà il bersaglio predefinito di abilità e incantesimi.

I comandi di gioco

Neverwinter Nights 2 si controlla, in larga parte, con l'ausilio del mouse. Un clic del tasto sinistro sul terreno permette di muoversi verso il punto indicato; spostando il puntatore su un oggetto, invece, apparirà un'icona a indicare l'azione predefinita legata a quel particolare frangente, ad esempio l'attacco contro un avversario o il dialogo con un passante. Per compiere tale azione sarà necessaria, nuovamente, una pressione del tasto sinistro. Il tasto destro, invece, designerà un bersaglio per tutte le azioni successive. Sarà, altresì, possibile selezionare l'icona di un'azione con il tasto sinistro e poi, sempre con lo stesso tasto, indicarne il destinatario nel mondo di gioco. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" e cliccando con il pulsante destro su un oggetto apparirà, invece, un menu a tendina che raccoglie tutte le azioni disponibili. Quanto alla visuale, la si potrà zoomare facendo scorrere la rotellina del mouse. Tenendola premuta, invece, e spostando nel contempo il mouse, la visuale ruoterà. Di seguito, le scorciatoie da tastiera che vi saranno utili nei momenti più concitati:

Visuale

Freccia sinistra – ruota visuale a sinistra
Freccia destra – ruota visuale a destra
Freccia su – avvicina visuale
Freccia giù – allontana visuale
PagSu – alza visuale
PagGiù – abbassa visuale
*** -** scegli tra le visuali predefinite

Movimento

W - corri in avanti
Q - voltati a sinistra
S - corri all'indietro
T - voltati a destra
Maiusc + W – cammina in avanti
Maiusc + A – passo laterale a sinistra
Maiusc + S – cammina all'indietro
Maiusc + D – passo laterale a destra

Bersaglio

E - Azione predefinita
Tab – seleziona prossimo nemico
Maiusc + Tab – seleziona nemico precedente
ù – seleziona nemico più vicino
Backspace – seleziona bersaglio precedente
F1-F10 – controlla dal primo al decimo compagno
Maiusc + F1-F10 – seleziona dal primo al decimo compagno

Schede

F – lancio incantesimi rapido
I - inventario
J - diario
C - scheda personaggio
B- libro incantesimi

Comandi

R -riposa
Da 1 a ì – attiva slot azione rapida 1-12
M – attiva/disattiva minimappa
G – nascondi/mostra barra modalità
Z – attiva modalità ispezione
H – nascondi/mostra interfaccia
F12 – salvataggio rapido
Stamp – cattura schermata
Barra spaziatrice - pausa

La nascita di un eroe

La prima e più importante decisione che vi troverete a prendere nell'universo di *Neverwinter Nights 2* riguarderà la natura e le caratteristiche dell'eroe da impersonare. La scelta iniziale è vasta, e potrà essere ulteriormente definita nel corso del gioco, con l'avanzare di livello. Costruire un personaggio che ben si adatti al proprio stile è, come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, fondamentale. Ecco le fasi da affrontare nella creazione dell'avventuriero perfetto:
Razza e sesso: *Neverwinter Nights 2* propone le otto razze classiche di "Dungeons&Dragons", ulteriormente suddivise in sedici sottorazze. Ciascuna di esse offre bonus e penalità diverse, e si adatterà meglio a svolgere una professione piuttosto che un'altra. Gli arguti Elfi del Sole, per esempio, saranno dei maghi eccellenti, laddove i Mezzorchi prediligeranno l'arte della guerra. Il sesso, invece, non influenza le statistiche ma incide sullo svolgersi della trama e sui rapporti con alcuni personaggi non giocanti.
Aspetto: Dopo aver scelto la razza di appartenenza, sarete chiamati a personalizzare l'estetica del vostro personaggio. L'aspetto fisico non influenzerà statistiche o trama ma, lo sappiamo, quando ci si perde in un sotterraneo infestato da non-morti il glamour è irrinunciabile.
Classe: Il passo fondamentale nel definire il vostro alter ego è la scelta della classe. Dodici i "mestrieri" inizialmente disponibili, ognuno con un proprio set di abilità e poteri. Proprio come nel gioco di ruolo cartaceo, le classi non sono perfettamente bilanciate: alcune di esse risultano poco adatte per i principianti (il bardo e il mago, per esempio) mentre altre sono più facili da gestire a causa della loro natura "fracassona" (parliamo dello stregone e del barbaro, tra gli altri). Nondimeno, il nostro consiglio è di non prestare, almeno inizialmente, troppa attenzione alle questioni numeriche e regolistiche, e di scegliere secondo l'ispirazione del momento.
Allineamento: Non basta la forza del braccio a reggere la spada, sono necessarie anche solide convinzioni interiori. Ciascun abitante dei Reami Dimenticati si colloca in una posizione precisa, tra gli estremi di bene, male, legge e caos. Alcune classi, come il paladino, imporranno scelte di campo precise, mentre altre garantiranno piena libertà. Sarà, altresì, possibile mutare di allineamento nel corso del gioco, a seconda del comportamento tenuto in certi frangenti.
Divinità: Molti sono gli dèi nei Reami, e ciascuno di essi pretende venerazione. La scelta di uno di essi non ha un impatto tangibile sullo sviluppo del personaggio, nel corso della campagna.
Punteggi di caratteristica: Le caratteristiche rappresentano le qualità innate del personaggio, che siano fisiche o intellettive. Sono in tutto 6, ciascuna di esse parte con un punteggio di 8, e fino a 32 punti possono essere utilizzati per accrescerle. Più una caratteristica si avvicina al massimo di 18, maggiore sarà la spesa necessaria per acquisire ulteriori miglioramenti. Vanno poi considerati anche i bonus e i malus razziali, che influiscono sui punteggi di base. Si tratta di un sistema che spinge alla creazione di personaggi relativamente bilanciati, sebbene spesso paghi investire pesantemente nel requisito primario della propria classe.
Personalità: Sarà possibile, a questo punto, scegliere un tratto caratteriale o un evento della storia personale, atto a definire meglio il personaggio. Ciascuno di essi, che si tratti di un passato da apprendista mago o di una propensione alla lotta, fornirà sia un bonus che una penalità.
Modelli, abilità e talenti: Per rendere più immediata la gestione del personaggio, è possibile selezionare uno tra i differenti modelli disponibili: si tratta di percorsi di sviluppo predefiniti, utili per non perdersi fra le miriadi di opzioni differenti. Un guerriero, ad esempio, potrà specializzarsi nel combattimento con due armi scegliendo il percorso di gladiatore, mentre un druido che voglia dedicarsi alla magia divina intraprenderà la strada dello sciamano. Sarà, altresì, possibile personalizzare in ogni singolo dettaglio il proprio personaggio, scegliendo uno per uno i talenti e distribuendo i punti fra le abilità, avvalendosi delle esaurienti descrizioni fornite dal gioco. Un procedimento impegnativo, se si è alle prime armi, ma senza dubbio interessante.
Famigli e compagni animali: Ranger, druidi, maghi e stregoni si avvalgono del supporto di un animale, che si tratti di un feroce orso o di uno scaltro furetto. Tale creatura andrà scelta dalla lista apposita, prestando attenzione alle caratteristiche e agli eventuali bonus.

A questo punto, al vostro eroe mancherà solo un nome per prendere vita. L'avventura comincia!

I primi passi nella leggenda

La vostra vicenda inizierà a West Harbor, un piccolo villaggio ai confini della palude: un piacevole tutorial, "mascherato" da festa di paese, vi introdurrà alle meccaniche del gioco. L'atmosfera idilliaca verrà, però, ben presto turbata nel peggiore dei modi, un'irruzione della violenza e nel mistero nella pacifica vita della comunità. *Neverwinter Nights 2* non è un titolo facile, soprattutto se giocato tenendo attive le regole avanzate. Cruciale, in combattimento, sarà l'impiego di ogni personaggio nel ruolo tattico che più gli si addice. Ad addolcire il livello di difficoltà provvedere l'opzione del riposo: basterà ordinare una sosta per vedere ripristinata la propria forza combattiva tra uno scontro e l'altro. Un buon avventuriero, inoltre, presterà attenzione a ogni parola pronunciata: i dialoghi sono a scelta multipla e ciascuna affermazione può condurre a conseguenze inaspettate. Ogni classe richiederà valutazioni tattiche specifiche, ogni allineamento morale verrà vissuto in modo peculiare: l'importante è imparare a pensare come veri eroi.

L'arte della spada

Il combattimento, in *Neverwinter Nights 2*, può trasformarsi in una sfida tattica notevole, soprattutto quando si è soverchiati nel numero. Fondamentale, per uscire vittoriosi dai confronti, è la gestione del proprio gruppo. Accedendo alla scheda di un personaggio (è possibile farlo dalla barra dei menu, oppure premendo il tasto **C**) e selezionando il pannello "Comportamento", avrete accesso a una serie di opzioni che determineranno la condotta dei vostri compagni. La modalità "Burattino" disattiverà completamente la loro Intelligenza Artificiale, e sarete tenuti a impartir loro ordini specifici. Una scelta valida per chi volesse microgestire gli scontri, soppesando ogni singolo attacco. In questo caso, vi verrà in aiuto la barra spaziatrice, la cui pressione metterà in pausa il gioco, così da impartire i comandi in tutta calma. Le altre opzioni, invece, definiscono il grado di libertà concesso ai comprimari, che si tratti di lanciare incantesimi, muoversi silenziosamente oppure disarmare le trappole.

L'arte della parola

La lingua, si sa, può ferire più della spada. La capacità di persuasione potrà, nel corso del gioco, cavarvi d'impaccio in più di un frangente. Non sottovalutate, dunque abilità quali "Diplomazia" e "Intimidire": amplieranno il ventaglio di scelte nei dialoghi a risposta multipla, permettendovi di convincere l'interlocutore, ottenendo vantaggi altrimenti irraggiungibili. La vostra condotta verbale, inoltre, influenzerà l'allineamento e l'influenza esercitata sui compagni. Un punteggio variabile, infatti, determina la fiducia che i vostri comprimari nutrono in voi: una frase sbagliata potrà rovinare l'armonia all'interno del gruppo, mentre la giusta scelta di campo vi farà guadagnare dedizione imperitura.

La bottega del fabbro runico

Certo, trovare lungo la strada potenti oggetti magici è gradevole, ma niente è più soddisfacente che fabbricarli con le proprie mani. In *Neverwinter Nights 2* avrete la possibilità di costruire, sfruttando i banchi da lavoro sparsi per il mondo, equipaggiamenti su misura, a patto di possedere le abilità e gli ingredienti necessari. Creare armi e armature comuni richiederà particolari materiali e uno stampo specifico. Per ottenere potenti reliquie magiche, invece, potrete incantare un oggetto base con l'ausilio del talento apposito, nonché di gemme, essenze magiche e l'incantesimo adatto alla bisogna. Le ricette saranno reperibili nel corso della campagna, oppure potranno essere scoperte attraverso la sperimentazione.

I REAMI IN RETE

Quattro amici intorno a un tavolo, la voce del Dungeon Master, il rotolare dei dadi: grazie a *Neverwinter Nights 2*, è possibile ricreare quelle emozioni.

SEBBENE titoli single player come *Planescape: Torment* abbiano regalato esperienze superlative a tutti gli appassionati, il gioco di ruolo nasce come attività collettiva, animata dalla fantasia di tutti i partecipanti.

Neverwinter Nights 2 si presta particolarmente bene all'interazione online tra giocatori e Dungeon Master, permettendo di imbastire sessioni di gioco il più possibile simili a quelle cartacee. È possibile, infatti, affrontare via LAN o su Internet la campagna principale, nonché ogni modulo aggiuntivo opportunamente predisposto per il multiplayer. Qualora si voglia giocare online, è possibile ospitare la partita oppure unirsi a una di quelle in corso. Vediamo nel dettaglio come fare:

Ospitare una partita

Innanzitutto, nel caso si voglia provare un modulo amatoriale, è opportuno assicurarsi che i file siano nelle giuste cartelle e che tutti funzioni normalmente. Se desiderate giocare come Dungeon Master, ovvero gestire dall'alto una partita, avviate *Neverwinter Nights 2* normalmente e, nel menu di avvio, cliccate su **Gestione DM**. Se volete essere dei semplici giocatori, invece, fate partire il programma come di consueto. Quando selezionerete per la prima volta l'opzione **Multigiocatore** nel menu principale, vi verrà chiesto di registrare il vostro profilo. Una volta sbrigata questa formalità, potrete iniziare una nuova sessione multigiocatore cliccando su **Nuova partita.** La schermata che apparirà successivamente vi sarà utile per determinare una serie di caratteristiche della partita in questione, per esempio la tipologia – interpretativa, d'azione, narrativa – il numero massimo di giocatori e quant'altro. Conclusa anche questa fase, potrete selezionare il modulo da giocare esattamente come in single player.

Neverwinter Nights 2 **consente di configurare ogni partita secondo le proprie esigenze.**

L'arte del gioco di ruolo

Le possibilità di *Neverwinter Nights 2* in ambito multiplayer sono molteplici, ma tra le più interessanti c'è sicuramente quella di prendere parte a sessioni interpretative, che strizzano l'occhio alla profondità delle esperienze cartacee. Si tratta di partite che richiedono impegno, ma che possono regalare grandi soddisfazioni. È fondamentale, a riguardo, lo studio del modulo e delle sue peculiarità narrative, e la creazione di un personaggio che ben si adatti alla situazione. Scrivere una piccola biografia del proprio eroe è certamente utile per fissare i cardini dell'interpretazione e per renderlo, nel contempo, più vivo agli occhi degli altri giocatori. Bisogna poi saper agire e parlare con coerenza, senza "uscire dal personaggio", spezzando così l'immersione nella storia. Per quanto, sulla carta, un tale stile di gioco possa risultare restrittivo, vi assicuriamo che non c'è modo migliore per godersi tutta la magia dei Reami Dimenticati.

Parole per la mente

Ricordate quel capolavoro assoluto del GdR per PC chiamato *Planescape: Torment*? (se non lo conoscete correte subito a procurarvene una copia!). Se sì, ricorderete anche che parte del suo enorme fascino derivava dal modo vivido con cui luoghi, oggetti, mostri e personaggi venivano descritti – e questo, sebbene la veste grafica e tecnologica del gioco fossero inferiori perfino agli standard del 1999. Il segreto, che potete sfruttare anche quando fate il Master o il giocatore in multiplayer a *NWN 2*, è nelle descrizioni: non limitatevi a qualcosa di generico se potete aggiungere "stimoli" visivi, uditivi e perfino olfattivi. Una "spada magica" può divenire "una lama arrugginita, ma con bagliori azzurrini che ne attraversano il filo; antiche rune, sbiadite ma vibranti di potere, ne ornano l'elsa, scolpita a testa di drago". Un mantello di protezione diviene "un logoro, ma comodo lembo di panno grigio, che pare adattarsi a chiunque lo indossi; il profumo della stoffa è leggermente speziato e, insieme al tepore emesso dall'antico capo di vestiario, trasmette una sensazione di conforto e protezione a chi lo porta". Provate: i giocatori si sentiranno già più immersi nell'atmosfera del vostro mondo.

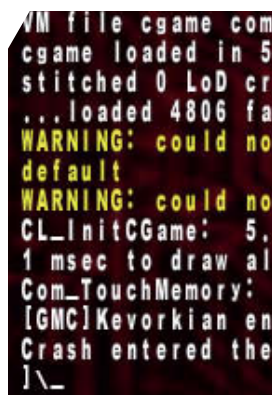
Connettersi a una partita in corso

Dopo aver avviato *Neverwinter Nights 2*, selezionate ancora una volta l'opzione **Multigiocatore** e, di seguito, **Unisciti a una partita su Internet.** Potrete visionare i vari server cliccando sulle varie tipologie di gioco finché non troverete quello che fa per voi. Prima di giocare, potrebbe essere necessario scaricare alcuni file: in questo caso, cliccate su **Dettagli del server** e troverete indicato un indirizzo Web. Lì reperirete tutti i file richiesti, che dovrete poi installare, seguendo le istruzioni del caso. A questo punto, sarete pronti per selezionare **Connetti** e iniziare a giocare.

Come essere un buon Dungeon Master?

Il ruolo del Dungeon Master, ovvero di colui che al tempo stesso è narratore e arbitro di quanto accade durante una partita, è uno dei più affascinanti ma, al tempo stesso, delicati. È, letteralmente, un'arte che si impara con l'esperienza, e per cui alcuni hanno più inclinazione di altri. *NWN 2* offre un grande vantaggio rispetto ai tradizionali GdR da tavolo: il programma si preoccupa di gestire la corretta applicazione delle regole (tiri per colpire, effetti degli incantesimi, eccetera) "sgravando" il DM da questo compito e consentendogli di concentrarsi su ciò che conta davvero: la narrazione e la creazione di un'esperienza emozionante per tutti i giocatori. Il nostro consiglio è di iniziare con uno scenario piccolo e facilmente gestibile, avvisando i partecipanti che quanto stanno per vivere sarà un'esperienza nuova per tutti, quindi aperta a errori di giudizio o di altro tipo: si sta insieme proprio per imparare, e farlo rilassati aiuterà moltissimo!
In generale, non temete di mettere in pausa il gioco: *NWN 2* è anche (e soprattutto) un'esperienza narrativa e prendersi uno spazio non solo mentale, ma anche fisico, per arricchire l'avventura con descrizioni, dialoghi e altri elementi verbali e testuali darà soddisfazione a tutti. Anche nei GdR da tavolo, in fondo, ci sono momenti in cui i personaggi si "fermano" mentre i giocatori ascoltano una descrizione o scambiano battute mentre interpretano i loro eroi. In relazione a questo, cercate di dare un'eguale importanza a tutti i personaggi, a prescindere dalla loro forza effettiva (livello, oggetti magici, eccetera). Leggete le loro biografie e immaginate situazioni che possano essere coinvolgenti al di là di un combattimento. Interpretare una debole principessa scortata da un gruppo di potenti cavalieri può essere un'esperienza interessante; se poi la principessa è a conoscenza di un segreto che potrebbe condurre tutti alla morte, ma che non può rivelare, allora la faccenda è già diventata *molto* più interessante.

Concludendo

L'interpretazione e le scelte di un giocatore (e del DM per tutti i personaggi non giocanti) saranno sempre superiori a qualunque I.A. e a qualsiasi dialogo programmato nel gioco. Forse, le vostre battute non saranno della qualità letteraria di quelle di Chris Avellone o di Colin McComb (famosi, tra le altre cose, per *Torment*) – ma saranno *vostre*. È questa la grande opportunità offerta da *NWN 2*, e una delle esperienze più originali che possiate mai fare nel mondo dei videogiochi. GIOCHI COMPUTER

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

COLIN MCRAE: DIRT

Modalità Trucchi

DiRT è l'ultimo, eccellente, rappresentante della saga di giochi di guida che portano il nome del compianto campione di rally Colin McRae. Non tutti siamo dei maghi al volante come i piloti WRC, per cui potrebbe capitare di non riuscire a completare il gioco in tutti i suoi numerosi aspetti. Ecco perché GMC viene derapando in vostro aiuto consegnandovi l'elenco delle password, da inserire nella schermata apposita all'interno del menu delle opzioni, grazie a cui riuscirete a sbloccare tutto quello che *DiRT* ha da offrire:

CODICE	EFFETTO
EAQ79LF4G37DB	Permete di sbloccare tutte le livree per i vari veicoli
25ATEU26BWD0B	Permete di sbloccare tutti gli eventi singoli
9YME5A0H30HEJ	Permete di sbloccare tutti i tracciati
R8RNQ7NP6M0DC	Permete di sbloccare tutti i campionati
4LAEYR10WLRC5	Permete di sbloccare il primo set di veicoli
LNBMGDCLPDMF3	Permete di sbloccare il secondo set di veicoli
T0KVTQDLYM38G	Permete di sbloccare il terzo set di veicoli

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Modalità trucchi

Se siete stufi di soccombere agli attacchi dei nemici che si nascondono ai confini e nel cuore dell'antica Roma, tenendo premuto **ALT** digitate **21** sul tastierino numerico (evitando di aver inserito il Blocco Num) per far comparire la console di comando. Ora digitatevi i seguenti codici e potrete esclamare anche voi Veni, Vidi, Vici!

CODICE	EFFETTO
event 7000	Aggiunge 100 all'indicatore della manodopera disponibile
cash	Aggiunge 5.000 sesterzi ai vostri forzieri
stability	Aggiunge tre punti di stabilità
event 2804	Investe in tecnologie civili
event 2600	Investe in tecnologie di costruzione
event 2704	Investe in tecnologie di trasporto via terra
event 2904	Investe in tecnologie navali
event 2506	Investe in tecnologie religiose

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Modalità Trucchi

Il teatro del Pacifico, nella Seconda Guerra Mondiale, è stato portato sui nostri monitor dalla saga di *Medal of Honor* con *Pacific Assault*. Nel caso in cui gli scontri proposti dal gioco allegato all'edizione DVD dello scorso numero di GMC fossero troppo impegnativi per i vostri gusti, vi basterà, in qualsiasi momento della partita, premere insieme **AltGr** e **** così da attivare la console di comando e inserire i seguenti codici:

Questo è l'aspetto della console di comando di *Pacific Assault*, una volta richiamata.

CODICE	EFFETTO
dog	Attiva l'invulnerabilità
wuss	Aggiunge all'inventario il fucile M1 e il Thompson 50 con le munizioni al massimo
notarget	Disabilita l'Intelligenza Artificiale degli avversari
fullheal	Ripristina completamente l'energia
noclip	Permette di attraversare i muri
maplist	Permette di scegliere il livello
fps *[0 - 1]*	Mostra su schermo il framerate
spawn *[nome arma]*	Sostituendo a *[nome arma]* uno dei seguenti codici, è possibile far apparire l'arma scelta: **weapons/us_thompson_30.hag, weapons/thompson.hag, weapons/springfield_m1903_sniper.hag, weapons/us_springfield.hag, weapons/us_riot.hag, weapons/us_Garand.hag, weapons/us_demolitionpack.hag, weapons/us_colt45.hag, weapons/us_bar.hag, weapons/us_axe.hag, weapons/us45.hag, weapons/type100_smg.hag, weapons/sword.hag, weapons/satchel_charge.hag, weapons/Reising.hag, weapons/psyman.hag, weapons/nambu_pistol.hag, weapons/model97_sniper.hag, weapons/m38_arisaka.hag, weapons/m2frag_grenade.hag, weapons/m1_carbine.hag, weapons/jpn_mod**el96lmg.hag, we**apons/jpn_44.hag, weapons/jpnfrag_grenade.hag, weapons/Johnson.hag, statweapons/model99_mortar_carryable.hag, statweapons/uslewis_single_carryable.hag statweapons/usboys55_carryable.hag**

CRYSIS WARHEAD

Modalità Trucchi

Il mondo inventato da Crytek per il suo Crysis è davvero incredibile. Infatti, le avventure di Psycho, pur svolgendosi parallelamente a quelle di Nomad, ci mostrano cose e personaggi completamente inediti. Se siete incuriositi da questa stupenda ambientazione, ma non riuscite a "domarla", ci pensiamo noi! Per prima cosa andate nella cartella d'installazione del gioco in cui dovrete trovare i file : "diff_easy.cfg", "diff_normal.cfg" e "diff_hard.cfg". Prima di modificarli, assicuratevi di creare una copia di backup di ciascuno, poi scegliete quello relativo al livello di difficoltà a cui state giocando (per i meno avvezzi all'inglese con "easy" si intende il livello facile, "normal" è quello normale, mentre con "hard" modificheremo le impostazioni per il livello difficile) e apritelo con blocco note. A questo punto inserite la stringa con_restricted = 0 e poi personalizzate il file con le seguenti linee di codice:

STRINGA DA INSERIRE NEL FILE .CFG	EFFETTO
i_unlimitedammo = 1	Munizioni infinte
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0	Disattiva la perdita di salute dopo aver subito un colpo.
g_suitRecoilEnergyCost = 0	Disattiva la perdita di energia della tuta dopo aver subito un colpo.
g_suitSpeedMult = 2.85	Permette di correre più velocemente.
g_suitArmorHealthValue = 900.0	Aumenta la resistenza della tuta.
g_playerSuitArmorMode HealthRegenTime = 0	Permette di azzerare i tempi di ricarica dell'energia della tuta.
g_playerSuitArmorModeHealth RegenTimeMoving = 0	Permette di ricaricare l'energia anche quando ci si sta muovendo.
g_playerSuitHealthRegenTime = 0	Permette di azzerare i tempi di ricarica della salute del protagonista.
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0	Permette di ricaricare la salute anche quando ci si sta muovendo.
g_playerSuitHealthRegenDelay = 0	La salute si rigenera continuamente.
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0	L'energia si rigenera continuamente.
g_playerHealthValue = 900.0	Aumenta la resistenza ai colpi del protagonista.
g_difficultyLevel = 1	Permette di cambiare il livello di difficoltà in una partita già in corso. "1" è il più facile mentre "4" il più difficile.
ai_IgnorePlayer = 1	L'intelligenza artificiale dei nemici ignora il giocatore.
i_noweaponlimit = 1	Toglie tutte le limitazioni nella configurazione e per il trasporto delle armi.
g_suitSpeedEnergyConsumption = 1	La super velocità della tuta non consuma energia.
time_scale =*numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la rapidità con cui scorre il tempo. 1 è il valore di default.
g_meleeWhileSprinting = 1	Permette gli assalti all'arma Bianca durante lo scatto.
pl_fallDamage_SpeedFatal = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la velocità di caduta durante un salto. 13.7 è il valore di default.
pl_fallDamage_SpeedSafe = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la velocità con cui potrete affrontare le cadute senza riportare danni. 8 è il valore di default.
pl_swimBaseSpeed = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la rapidità con cui il protagonista nuota. 4 è il valore di default.
pl_swimJumpSpeedBaseMul = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la velocità e l'altezza con cui potrete saltare fuori dall'acqua. 1 è il valore di default.
g_walkmultiplier = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare la rapidità con cui il protagonista cammina. 1 è il valore di default.
v_goliathmode = 1	Attiva l'invincibilità per i veicoli.
cl_strengthscale = *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* potrete cambiare il moltiplicatore della forza dei vostri pugni. 1 è il valore di default.

GIOCHI COMPUTER

Neverwinter Nights 2

Modalità trucchi

Il gioco di ruolo ritorna sulle pagine dei trucchi di GMC con il grandissimo *Neverwinter Nights 2*, allegato a questo stesso numero di GMC DVD. Innanzitutto, impostate i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera andando nella schermata "Opzioni Internazionali" e della "Lingua" dal "Pannello di Controllo", in cui dovrete andare nella tabella "Lingue" e, successivamente, cliccate su "Dettagli". Ora selezionate l'opzione "Imposta Tasti" e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. Ora avviate *Neverwinter Nights 2,* avviate la disposizione dei tasti inglese con la combinazione appena creata e premete \ in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando. Affinchè i seguenti codici funzionino, è necessario che inseriate come primo codice **DebugMode 1**. Seguirà un messaggio di conferma, quindi potrete inserire le seguenti password facendo attenzione alla differenza tra maiuscole e minuscole.

Nota: Dato che per attivare la console di comando è necessario operare con il layout dei tasti inglese, fate attenzione al momento di inserire i codici perché la disposizione dei simboli è leggermente diversa (ad esempio (si ottiene premendo Shift e 9, non Shift e 8, mentre i simboli ? e _ hanno la posizione invertita).

CODICE	EFFETTO
irolltwenties	Porta tutte le statistiche a livello 20
rs kr_influence	Si attiverà un editor che permette di modificare l'influenza che il protagonista e i membri del party hanno sugli altri PnG.
givefeat *numero*	*Sostituendo numero* con una cifra compresa tra 2 e 500 permetterete al vostro personaggio di ottenere un'abilità diversa a seconda della cifra inserita.
resetlevels	Resetta il livello del protagonista permettendo una nuova distribuzione dei punti.
givespell *numero*	Se il vostro personaggio è un mago vi permette di ottenere un incantesimo diverso a seconda del valore inserito al posto di *numero*.
dm_givegold *numero*	Permette di aggiungere al vostro forziere la quantità di denaro indicata dalla cifra inserita al posto di *numero*.
givexp *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, aggiungerete ai vostri punti esperienza il valore inserito.
dm_allspells 1	Se il vostro personaggio è un mago permette di ottenere tutti gli incantesimi.
dm_god	Attiva l'invincibilità per il party.
rs kr_roster_edit	Si attiverà un editor che permetterà di modificare liberamente il numero dei personaggi del party e la sua composizione, indipendentemente dall'atto in cui si sta giocando (a volte può far bloccare il gioco, costringendovi a resettare)
rs ga_party_limit(*numero)*	Sostituendo a numero una cifra che va da 1 a 6, permette di modificare il numero di personaggi arruolabili nel vostro party. Se voleste reimpostare il numero originario negli atti 1 e 4 potrete portare 3 personaggi, mentre sono 4 negli atti 2 e 3.
polymorph *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra modificherete il vostro personaggio in un'altra creatura.
unpolymorph	Fa ritornare l'aspetto e le caratteristiche del vostro protagonista alla normalità.
SetCHA *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Carisma.
SetCON *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Costituzione.
SetDEX *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Destrezza.
SetINT *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Intelligenza.
SetSTR *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Forza.
SetWIS *numero*	Sostituendo una cifra a *numero* permette di cambiare il valore dei punti Saggezza.
rs ga_alignment(-1,1)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Caotico.
rs ga_alignment(-1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Malvagio.
rs ga_alignment(1,0)	Sposta l'allineamento morale del protagonista di un punto verso Buono.
rs ga_alignment(1,1)	Sposta l'allineamento morale **del protagonista di un punto verso Legale.**

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Le quattro ruote di EA di nuovo su PC: andrà meglio che con *Carbon*?

RECENSIONE ESCLUSIVA!

PRINCE OF PERSIA

Torna il Principe, ma questa volta non è solo!

ANTEPRIMA!

DRAGON AGE ORIGINS

GMC alla scoperta del nuovo gioco di BioWare!

NON PERDETE IL NUMERO DI NATALE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 2 DICEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC L'RTS CAPOLAVORO COMPANY of HEROES E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14!

Un primato in discussione?

VIVIAMO in una società verbocentrica. Nonostante YouTube, l'iPhone e cinquecento canali televisivi in pay-per-view, continuiamo ad assegnare un primato culturale alla parola rispetto all'immagine.

Il che, beninteso, non è spregevole né disdicevole. Tuttavia, l'enfasi sulla scrittura si fonda spesso su pregiudizi duri a morire. Premesso che in questa sede non si vuole contestare in alcun modo il potenziale didattico e pedagogico del testo scritto – dopo tutto, quelle che state leggendo sono parole – andrebbe ricordato che l'atteggiamento inutilmente denigratorio nei confronti del videogame si basa spesso su presupposti errati.

L'idea che un romanzo, per esempio, "Harry Potter", sia necessariamente "migliore" di un buon videogame (non mi riferisco alle traduzioni videoludiche del romanzo della Rowling) è priva di senso. Giudicare un'esperienza interattiva usando criteri qualitativi specifici di un libro è assurdo. Sarebbe piuttosto utile tenere a mente che il videogame ha creato una nuova forma di alfabetizzazione, basata sull'immagine manipolabile in tempo reale. Il videogioco è un vero e proprio cavallo di Troia: è sempre più spesso veicolo di apprendimento, anziché di pura ricreazione. Come tale, rappresenta uno dei possibili approcci a fenomeni storici, artistici e culturali, complementare – non antitetico o alternativo – ad altre forme di cultura popolare quali il cinema, il teatro e la letteratura.

Lo scorso settembre, una ricerca condotta dall'importante osservatorio sulla cultura digitale negli Stati Uniti, il Pew Internet & American Life, ha concluso che il 97% dei giovani di età compresa tra i dodici e i diciassette anni utilizza regolarmente i videogiochi. Il dato interessante è che il 44% degli intervistati ha dichiarato che, grazie ai videogame, ha potuto acquisire una certa familiarità con una problematica di carattere sociale (dall'inquinamento alla discriminazione, dall'economia alla violenza).

"Lo stereotipo del videogiocare come attività solitaria, violenta e antisociale non ha alcun fondamento reale", ha dichiarato Amanda Lenhart, *Senior Research Specialist* di *Pew Internet & American Life* nonché autrice del citato rapporto sul consumo videoludico tra i teenager. "Per la maggior parte dei teenager, il gioco elettronico spazia dalla distruzione totale alla costruzione di community, dai giochi semplici e immediati a quelli ultracomplessi, dalle sessioni brevi e private a lunghe ore d'interazioni con centinaia di altri utenti". In altre parole, il fenomeno videoludico è estremamente complesso e variegato, e il "giocatore medio" non esiste. È un mito propagato dai mass media.

Il dato più interessante della ricerca riguarda, però, le dinamiche di apprendimento scaturite dal gioco: per esempio, il 52% degli intervistati ha dichiarato che il fascino dei videogame risiede in quei contenuti che sollevano questioni di carattere morale ed etico. Il 43% predilige i titoli che sollecitano una risposta dell'utente in merito a problemi importanti quali la gestione di una comunità, di una città o una nazione. Ultimo, ma non meno importante, stando al sondaggio, la maggior parte degli utenti ha dichiarato che questo tipo di coinvolgimento etico-sociale ha delle ripercussioni sul comportamento nella vita reale. Si tratta dei medesimi utenti che ricorrono a Internet – e non alla sempre più inutile televisione – al fini di ottenere informazioni per operare cambiamenti a livello sociale.

Di fronte alla genericità maccheronica dei programmi televisivi, alla stupidità dei talk show e alla banalità degli interventi degli esperti di turno, la generazione videoludica e digitale ricorre a Wikipedia e ad altre fonti d'informazioni per imparare a distinguere il triviale dal rilevante. Il videogame sta vivendo una profonda evoluzione, una trasformazione qualitativa che non ha tanto a che fare con il fotorealismo e la verosimiglianza visuale, quanto con la complessità dei contenuti che propone.

Titoli come *Call of Duty 4*, *Spore* o *Fallout 3* rappresentano un'anticipazione di ciò che vedremo da qui a dieci anni. Ci costringono a sviluppare nuove modalità per assorbire informazioni e a pensare in modo dinamico ed efficace. Hanno introdotto nuove modalità di lettura che trascendono la semplice parola scritta. Le dinamiche cognitive sollecitate dal videogiocare sono qualitativamente differenti rispetto a quelle tradizionali, ma non per questo meno importanti. In altre parole, i videogame non si pongono in diretta competizione con il testo scritto, ma lo affiancano e lo arricchiscono sotto tutti i punti di vista.

Del resto, basterebbe visitare il sito del "New York Times" – anni luce avanti rispetto a quello dei quotidiani italiani online – per capire come le culture tradizionali e digitali possano coesistere in uno scenario dominato dall'interazione. La vera domanda che dobbiamo porci non è tanto se i videogiochi facilitino o compromettano la lettura, quanto, semmai, "Cosa vuol dire, oggi, *leggere*?"

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**